

СТРАНА ИГР



В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:

Burnout Paradise, Call of Duty 4: Modern Warfare, Jagged Alliance 3, Bioshock, World in Conflict, LittleBigPlanet, Stuntman Ignition, Tony Hawk's Proving Ground, Memento Mori, So Blonde, Gray Matter, Need for Speed ProStreet, Syphon Filter: Logan's Shadow

ОБЗОРЫ:

Вторая мировая, Издание второе, Space Force: Rogue Universe, Dragon Quest Heroes: Rocket Slime, Full Auto 2: Battlelines, Cube, Bomberman, Shrek Smash and Crash, Death Jr. 2: Root of Evil, Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Snoopy vs. the Red Baron, Marvel Trading Card Game, War Wind

15#240

АВГУСТ | 2007

(game)land
hi-fun media

В РАЗРАБОТКЕ

LittleBigPlanet

РЕПОРТАЖ

World in Conflict

В РАЗРАБОТКЕ

Need for Speed
ProStreet

ХИТЫ!

Call of Duty 4: Modern Warfare

АМЕРИКАНСКИЙ СПЕЦНАЗ В ЧЕРНОБЫЛЕ

ИНТЕРВЬЮ

Jagged Alliance 3

РЕПОРТАЖ

E3 2007

PSP LITE И ТРИ НОВЫХ КОНТРОЛЛЕРА ДЛЯ NINTENDO WII

ОБЗОР

Dragon Quest Heroes:
Rocket Slime

ТЕМА НОМЕРА

BURNOUT PARADISE

ГОСАВТОИНСПЕКЦИИ ВЪЕЗД В ГОРОД ЗАПРЕЩЕН

Акелла

LOKI

RPG

Локи



БОГАМИ
СТАНОВЯТСЯ!

РЕКЛАМА



ЭТО
сеть

Магазин

Изострой

ЭЛЬДОРАДО

При поддержке издательств фирм ГУКО, "М.Видео", "Эльдорадо", "ЭТО" и "Изострой".

Эпохи тому назад, каждый древний миф был реальнее современных выпусков теленовостей. Сегодня старинная легенда оказалась напрочь забыта. Забыта намеренно, забыта из страха разбередить страшные раны минувшего. Пришла пора вспомнить предание о коварстве богов и доблести смертных воинов... На жарком востоке восстал могущественный демон Сет. Только четверо отважных готовы совладать со злом: северный варвар, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий воитель. Чьих же кровей и каких краёв был герой? Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем? Разное говорят... Страхни вековую пыль с правды!

© 2006 ООО "Акелла". Все права на авторское и смежное право на территории России, СНГ и стран дальнего зарубежья принадлежат ООО "Акелла". Издательство имеет право присоединяться к Тех. поддержки (495) 363-4612. Email: support@akella.com. Интернет-магазин: www.akella.ru. Оффис продаж: Москва, (495)383-46-44, настуф@akella.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akellapetersburg@yandex.ru; Ростов-на-Дону, (863)296-78-42, akelladon@yandex.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellanbs@yandex.ru. Екатеринбург, (343)291-34-42, akellayek@yandex.ru. Представитель на Украине - "Мультиграffiti" - www.multigraffiti.com.ua. Филиал ООО "Логист Нижегород" в Самаре: Санкт-Петербургского подразделения компании "Акелла". Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 282-49-44.



Акелла

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

АВГУСТ
#15(240)
2007

Всем привет!

О выставке Е3 немало сказано внутри этого номера, поэтому не буду заранее раскрывать все сюрпризы. Скажу лишь, что любая поездка на такое мероприятие – прежде всего серьезная и напряженная работа, а никак не развлечение. Лишь после возвращения на родину (18 часов полета, 11 часов разницы во времени, паспортный контроль, служба по поиску утерянного багажа в «Шереметьево»...) начинаешь потихоньку осознавать, как классно то, что мы можем лично пообщаться с создателями Final Fantasy и Fable, поиграть в самую свежую версию Devil May Cry 4 и пострелять из Wii Zapper. Развлечение – это выставки для широкой публики, вроде Gamex, где есть обширная шоу-программа, шумно, весело и игровые журналисты могут отдохнуть вместе со всеми.

Александр Трифонов считает, что номер 240 в каком-то смысле можно считать юбилейным, и специально попросил меня упомянуть это в слове редактора. Дескать, другим журналам потребовалось бы 20 лет, чтобы выпустить столько номеров, а нам хватило всего лишь 11 с половиной. Действительно, по количеству мы уже скоро выйдем на второе место в мире. Но первое так и останется за японским изданием Famitsu Weekly – там уже тысячный номер на носу. Так что цифра 256 мне кажется более круглой датой – к ней мы обязательно приурочим что-нибудь особенное. Например, напишем спецматериал обо всех играх, в названии которых есть цифры 8, 16, 32, 64 и 128.

Ну и под конец – любопытный факт из жизни «Страны Игр». Наш выпускающий редактор, Георгий Бабаян, всю жизнь играл только на PC в шутеры от первого лица. Насмотревшись на консоли, он решил купить себе Wii, но не был уверен в реакции жены на такую покупку. Мы выдали ему редакционную приставку с набором игр, чтобы его лучшая половина лично убедилась в том, как это замечательно. И теперь их семейная жизнь, можно сказать, засияла новыми красками!

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун wren@gameland.ru
Александр Трифонов operf1@gameland.ru
Наталья Одintsova odintsova@gameland.ru
Артем Шорохов cg@gameland.ru
Игорь Сорин zontique@gameland.ru
Вера Серпова serpova@gameland.ru
Георгий Бабаян babayan.g@gameland.ru
Сергей Долинский dolser@gameland.ru
Антон Большаков bolshakov@gameland.ru
Юлия Соболова soboleva@gameland.ru
Александр Глаголов glagol@gameland.ru

главный редактор зам. главного редактора
зам. главного редактора
редактор
редактор
редактор
редактор
редактор
выпускающий редактор
редактор рубрики «Онлайн»
редактор рубрики «Железо»
лит.редактор/корректор
лит.редактор/корректор
литературный редактор

DVD

Семен Чириков chirikov@gameland.ru
Александр Устинов hh@gameland.ru
Денис Никишин spaceman@gameland.ru
Юрий Пашокол disk@gameland.ru

ответственный редактор
редактор DVD-видео
монтажер
редактор

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru
Олеся Дмитриева Dmitrieva.o@gameland.ru
Динара Шаймарданова shaimardanova@gameland.ru
Сергей Ципорик td@gameland.ru

арт-директор
дизайнер
верстальщик
бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина levoshina@gameland.ru
Телефон:

координатор игровой группы
(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин razum@gameland.ru

руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru
Ольга Басова olga@gameland.ru
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru
Оксана Алексина alekhina@gameland.ru
Александр Белов belov@gameland.ru
Марья Алексеева alekseeva@gameland.ru

директор по рекламе
руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru
Татьяна Кошелева koshelova@gameland.ru

руководитель отдела
оптовое распространение
подписка
региональное розничное
распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова nahalova@gameland.ru

менеджер отдела по работе
с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» dmitri@gameland.ru
Дмитрий Агарунов shostak@gameland.ru
Давид Шостак romanovskiy@gameland.ru
Паша Романовский romanovm@gameland.ru
Михаил Степанов stepanovm@gameland.ru
Моше Гуревич mgurev@gameland.ru
Дмитрий Плющев plushev@gameland.ru
Дмитрий Ладыженский ladyzhenskiy@gameland.ru
Дмитрий Донской

учредитель и издатель
генеральный директор
управляющий директор
директор по развитию
директор по персоналу
финансовый директор
руководитель игровой группы
редакционный директор
основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev pluschev@gameland.ru
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru

publisher
director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629
Типография: ОУ «ScanWeb», Korjalaankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели.
Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов
и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются
и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов,
опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна.
Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было
способом материалов настоящего издания допускается только с письменного
разрешения владельца авторских прав.



В НОМЕРЕ

Рано или поздно ты делаешь фатальную ошибку, и тогда... включается внешняя «аварийная» камера, ты видишь летящую к гибели машину, за мгновение до удара время словно замирает, включается slo-mo, и ты уже знаешь, куда придется удар, замечаешь, как медленно мнется капот от чувовищного столкновения, и – время возобновляет бег – искореженная машина отлетает в сторону, словно билльярдный шар от борта.

20

Burnout Paradise

ЗАПАХ ГОРЕЛОЙ РЕЗИНЫ ПО УТРАМ



LITTLEBIGPLANET SPACE FORCE: ROGUE UNIVERSE

ЗДЕСЬ ПРАВИЛА ИГРЫ ВЫ-БИРАЮТ САМИ ГЕЙМЕРЫ.

НЕОЖИДАННО ПРИЛИЧНЫЙ КОСМОСИМУЛЯТОР ОТ НЕМЕЦКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ.

36

106

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: WORLD IN CONFLICT И BIOSHOCK
НАКЛЕЙКА: LITTLEBIGPLANET

НОВОСТИ

Dynasty Warriors: Gundam – утконос игровой индустрии	10
Одним ежиком в тумане станет больше	11
Возвращение в Чернобыль	11
Боевые шармы Питера Молине	12
Пески времени без принца Персии	16
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	20

ТЕМА НОМЕРА

Burnout Paradise	20
Автоэзотика	26

Игры в разработке

ХИТ?	
Call of Duty 4: Modern Warfare	30

В РАЗРАБОТКЕ

LittleBigPlanet	36
Stuntman Ignition	38
Tony Hawk's Proving Ground	40
Memento Mori	42
So Blonde	44
Gray Matter	46
Need for Speed ProStreet	48
Syphon Filter: Logan's Shadow	50

ИНТЕРВЬЮ

Jagged Alliance 3	60
Bioshock	64

РЕПОРТАЖ

World in Conflict	52
-------------------	----

ГАЛЕРЕЯ

Новые скриншоты с E3	68
----------------------	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ	
Хит-параф редакции	78
Слово команды	79

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

Авторская колонка (Врен)	80
Авторская колонка (Зонт)	82
Гостевая колонка (Петр Прохоренко)	84

СПЕЦ

Игры и здоровье, часть вторая	86
E3'07 - фотопортаж	92
Деревянные игрушки	96

Обзоры игр

ХИТ!	
Вторая мировая. Издание второе	96
Space Force: Rogue Universe	106

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.	Soft Club	39	Gamerpost	117, 127
Dina Victoria	3 обл.	«Фукса»	83	«Хулиган»	161
«Мегарон»	4 обл.	«С»	41, 43, 45, 47, 49, 51	Журнал Game Developer	137
Samsung	13, 35	«Руссофт-М»	81, 85, 99	«РМ-твеком»	179
«Акелла»	5, 7, 9, 11, 16	Бамбок	139	Рец. поиска	187
«Имидж»	29	«HT»	159	Gameland.ru	92
ASUS	17	Netland	167	Mail.ru	133

E3'07 – ФОТОРЕПОРТАЖ

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ САМОГО ВАЖНОГО ИГРОВОГО СОБЫТИЯ ГОДА.



СПЕЦ

ИГРЫ И ЗДОРОВЬЕ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ИГРОЗАВИСИМОСТЬ: МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?



92

СПЕЦ

ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ

КАК СТАТЬ ДРУГОМ ЛИЗУНА И НЕ ИСПАЧКАТЬСЯ В МЕРЗКО ПАХНУЩЕЙ ЗЕЛЕНОЙ СЛИЗИ?



86

КРОСС-ФОРМАТ

170



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

ОБЗОР

ЖИЗНЬ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ РАЗУМНЫХ КУСКОВ СЛИЗИ



110

ВТОРАЯ МИРОВАЯ. ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ

ОБЗОР

ТОЛЬКО ПОСЛЕ СУЩЕСТВЕННОЙ ПЕРЕДЕЛКИ ИГРЫ МЫ РЕШИЛИ НАПИСАТЬ ОБЗОР.



100

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ХИТ!

БОРЬБА С ТЕРРОРИЗМОМ В ОКРЕСТНОСТЯХ ПРИПЯТИ.



30

PC

Bioshock	64
Call of Duty 4: Modern Warfare	30
City Life: Город без границ	125
Demon Stone	124
Gray Matter	46
Heroes of Might and Magic V: Silver Edition	126
Jagged Alliance 3	60
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	124
Marvel Trading Card Game	116
Memento Mori	42
Need for Speed ProStreet	48
Rise of Nations. Золотое издание	125
Snoopy vs. the Red Baron	123
So Blonde	44
Space Force: Rogue Universe	106
Star Trek: Наследие	125
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	114
World in Conflict	52
Вторая мировая. Издание второе	100
Нэнси Дрю. Платье для первой леди	126
Папарацци	124
Marvel Trading Card Game	116
Need for Speed ProStreet	48
Shrek Smash and Crash	121
Snoopy vs. the Red Baron	123
Syphon Filter: Logan's Shadow	52
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	114

DS

Dragon Quest Heroes: Rocket Slime	110
Marvel Trading Card Game	116
Need for Speed ProStreet	48
Shrek Smash and Crash	121
Tony Hawk's Proving Ground	40

Wii

Need for Speed ProStreet	48
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	114
Tony Hawk's Proving Ground	40

XBOX 360

Bioshock	64
Burnout Paradise	20
Call of Duty 4: Modern Warfare	30
Need for Speed ProStreet	48
Stuntman Ignition	38
Tony Hawk's Proving Ground	40
World in Conflict	52

PS2

Need for Speed ProStreet	48
Shrek Smash and Crash	121
Snoopy vs. the Red Baron	123
Stuntman Ignition	38
Tony Hawk's Proving Ground	40

GC

Shrek Smash and Crash	121
-----------------------	-----

PSP

Bomberman	120
Cube	119
Death Jr. 2: Root of Evil	122
Full Auto 2: Battlelines	118

WORLD IN CONFLICT

РЕПОРТАЖ

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ.



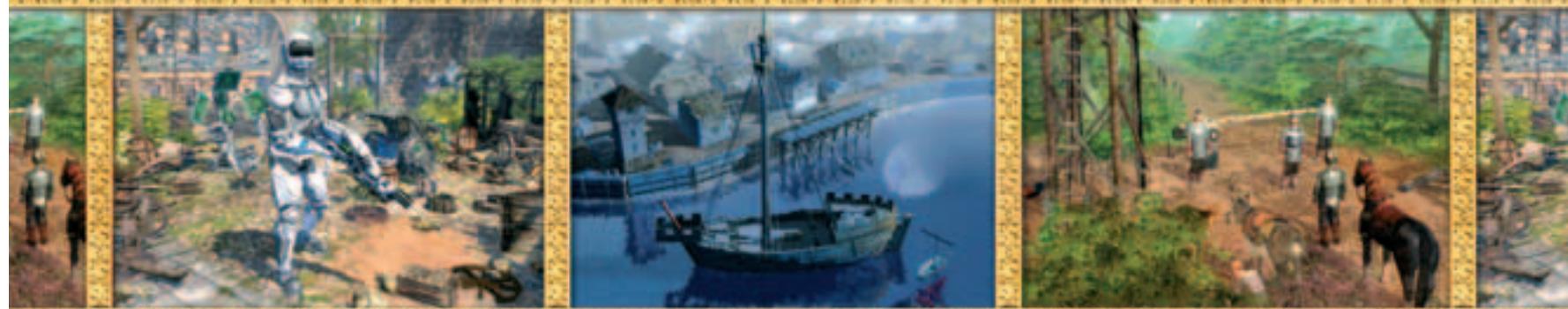
52

Акелла

四〇

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

КНИГА КОНЧИЛАСЬ – ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



www.akella.com

- Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
- Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
- Непинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
- Уникальная система ролей
- Интересные тексты и диалоги
- Более 100 видов оружия и брони

Призы участия в традиционной всероссийской
викторине от компаний «АКЕЛЛА» и
корпорации MSI. Невероятное количество
призов — просто сложно не выиграть!
www.akella.com | www.msi.ru

MSI
MANUFACTURERS SUPPLY INC.
Innovation with style™



Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардовыми оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеупомянутые приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денги»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. И мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freestyle. Наконец, для «несерьезных» фрайтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам фрайтинга. И стратегия, и фрайтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

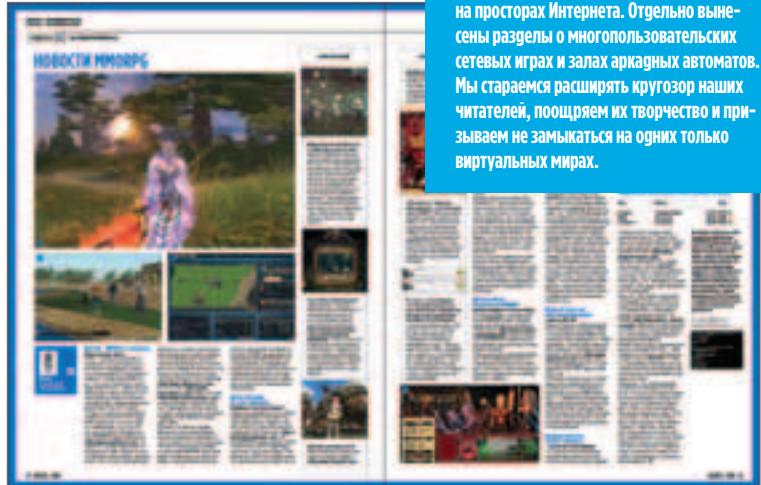
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1		3		5		7		9	
2		4		6		8		10	
1 - PC	3 - PS3	5 - Xbox 360	7 - Nintendo DS	9 - GameCube	2 - PS2	4 - Xbox	6 - GBA	8 - PSP	10 - Nintendo Wii



НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряя их творчество и призываю не замыкаться на одних только виртуальных мирах.

Акелла

КВЕСТ

o m e l b

У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНИЕСКАЯ ИГРА ПО
МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО
РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



Призы участнику уникальной всероссийской
лотереи от компаний «АКЕЛЛА» и
корпорации MSI. Невероятное коммюни-
тиков - просто сложно не выиграть!

зарегистрируйтесь на сайте
www.akella.com : www.flatshare.ru



РЕДАКЦИЯ

Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в поселок «У погибшего альпиниста». Несколько сошедшая лавина парализовала движение в герое приходится оставаться в гостинице наедине. Незаметно для себя полицейской оказывается в самом центре загадочных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживаются трупы один из которых издавна пытается убить всех.

Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополнены великолепной графикой.



www.akella.com



Акелла

© 2007 ООО "Акелла". Все авторские и иные исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии.

Несанкционированное копирование преследуется. Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com.

Наградительное копирование преследуется. Тел. поддержка: Москва, (495) 363-4614, nataly@calibrator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@tmbvo.ru;

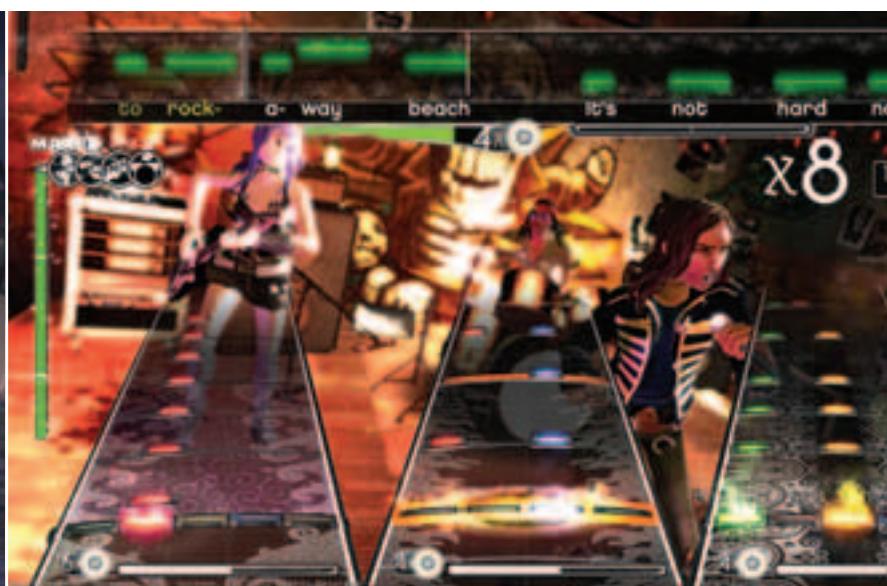
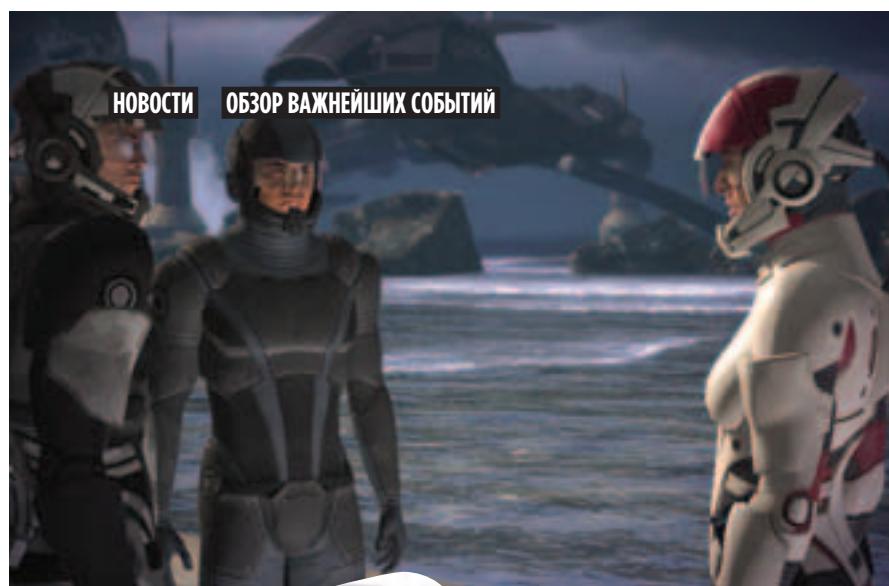
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellastov@ya.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@vds.ykt.ru.

Представитель на Украине - «Мульти trade» - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО «Полиграф Навигатор» в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Насир online!

Розничный продажа в магазинах фирмы «СОЮЗ», «М-Видео», «Чайхана» и «Настоящее»



Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Богнэр (cicero@k66.ru); Даниил Спаргин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».



Главным событием последних двух недель стала выставка E3. Вернее, E3 Media & Business Summit – на эту встречу приехали около 4 тыс. работников крупнейших компаний игровой индустрии и ведущих профильных СМИ. Обычные посетители и представители малоизвестных журналов не допускались. К счастью, смена формата E3 никак не отразилась на главных событиях выставки – пресс-конференциях производителей приставок, Sony, Nintendo и Microsoft.

Главной надеждой Microsoft сейчас является сериал *Halo* и конкретно *Halo 3*. Игра выходит в сентябре, причем и в США, и Европе сразу. Снимается полнометражный фильм по мотивам *Halo*, готовятся сопутствующие товары, особая версия Xbox 360 с символикой *Halo* – Microsoft намерена заработать как можно больше денег на приключениях Мастера Чифа. Другие важные для Microsoft проекты – *Project Gotham Racing 4*, *Rockband*, *Mass Effect* и *Fable 2*. В отличие от Sony, Microsoft не снизила цену на приставку. Лишь объявила, что Elite-версия Xbox 360 этой осенью появится и в Европе. Главная идея Microsoft состоит в том, что на консоли уже есть отличная библиотека игр, и все, что надо делать издательству, – продолжать дальше в том же духе.

Реджи Физ-Эмей открыл пресс-конференцию Nintendo словами, что это вовсе не пресс-конференция, а праздник для всех, кто верил в «большую N». Дескать, Nintendo уже одержала победу и является лидером рынка. И дело даже не в том, что Nintendo DS обгоняет всех конкурентов вместе взятых, а Wii к концу года по количеству пользователей обойдет Xbox 360. Представители ком-

пании в основном рассказывали, как ее продукты вписались в современный культурный контекст. Умело срежиссированные ролики представили нарезку из новостных репортажей с телевидения, документальных фильмов, видеороликов с YouTube, фрагментов текстов в блогах и на веб-сайтах, интервью геймеров. Дескать, Nintendo DS и Nintendo Wii – самые модные гаджеты этого года, по популярности сравнимые разве что с iPod. Также Nintendo рассказала, как собирается развивать идеи Wiimote. Был показан, наконец, финальный вариант пистолета Wii Zapper, руля, а также новое устройство – коврик для фитнеса. И новая игра Сигера Мицумото для него – Wii Fit. Честно говоря, мы ожидали увидеть что-то вроде *Wii Sports 2*, однако это совершенно другая идея с иной системой управления. При этом искомый коврик сложно использовать одновременно с Wiimote, что открывает уникальные возможности для создателей игр.

Конференция Sony началась довольно странно: не слишком знакомой публике Джек Треттон (президент американского отделения) долго рассказывал, какие маркетинговые ходы делает Sony, чтобы продать побольше PSP и PS3, в частности – снижает цену. Все эти заявления могли понравиться акционерам Sony, но никак не прессе и геймерам. Положение исправил Фил Харрисон, представивший новые (впрочем, не слишком новые) эксклюзивные игры для всех приставок, в том числе *LittleBigPlanet*, *Infamous*, *Echochrome*, *Killzone 2*, *Haze*, *Unreal Tournament 3*. Главной звездой пресс-конференции стал великолепный Хидео Кодзима, который привез новый ролик *Metal Gear Solid 4*. Наконец, Каз Хирая, глава всей Sony Computer Entertainment, показал новую модель PSP – выглядит она ровно так же, как и предыдущая, но стала тоньше и легче.



Акелла

СТРАТЕГИЯ

GENESIS

R I S I N G

(Gamespot.com)

«Вы когда ли сходили морфинг кораблей, которые к тому же могут заражать гены...»

(1 UP.com)

«Уникально и оригинально»

Элементы RPG и adventure в стратегии с тактическим уклоном

Более 20 полностью изменяемых органических кораблей.

Игрок становится не только стратегом, но и генетиком

Дипломатия и торговля в реальном времени

50 видов вооружения и спецспособностей

Потрясающая графика и невиданные спецэффекты

Есть ли во вселенной разумная жизнь, помимо земной? Да. И об этом люди узнают только через 3 тысячи лет. Существуют ли формы жизни, совершенные человеческой? Нет. Человек - единственный творение, что доказали наши биотехнологии. А как вообще зарождалась любая жизнь? Это вы узнаете сами, занесяв Центральную Галактику. Отыскивайте спрятавшийся и уничтожьте вырывать ответы силой! Потому что в ваших распоряжении самое разрушительное оружие из когда-либо созданного - «живые» корабли.

DREAMCATCHER

METAMORF

© 2007 Metamorf, Inc. Licensed exclusively to DreamCatcher Interactive Inc. Package design © 2007 DreamCatcher Interactive Inc. The DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

Премьера в уникальной всероссийской
эндореине от компании «АКЕЛЛА» и
корпорации MSI. Невероятное количество
призов - просто сяди и выиграй!

MSI
Innovation with style



Акелла



М.Сокол

Настройте!

ХИТ ZONA

производство и продажа в магазинах фирм "СОЮЗ", "М.Ведро", "ХитЗона" и "Настройте!"

Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Несанкционированное воспроизведение запрещено.
Тел. поддержки: (495) 383-4812. E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.akella.ru
Офисная продажа: Москва, (495) 295-46-14, sale@msigames.ru Санкт-Петербург, (812) 227-49-65, akella@msigames.ru
Ростов-на-Дону, (863) 295-78-42, akella@msigames.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@msigames.ru Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@msigames.ru
Представительство на Украине - "Мультигра", www.multipro.com.ua
Филиал ООО "Полёт Нижегород" в Самаре-Петропавловске (дистрибуционное подразделение)
компании "Акелла". Самара-Петропавловск, Машинистов, 27, телефон: (843) 237-64-45

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

DYNASTY WARRIORS: GUNDAM – УТКОНОС ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

NAMCO BANDAI И KOEI СКРЕЩИВАЮТ ДВА ПОПУЛЯРНЫХ СЕРИАЛА В ИГРЕ ДЛЯ РЗ3 И XBOX 360.

Под конец первой рабочей недели Господь вспомнил, что не населил Австралию, и решил изрядно повеселиться: создал всяких кентуру, утконосов и абсолютно диких собак динго. Не менее экстравагантной кажется идея совместить Древний Китай и боевых роботов в DW:G. При ближайшем рассмотрении, правда, все становится на свои места: от Dynasty Warriors новинка унаследует только принципы геймплея. В августе мы воочию увидим три режима (в том числе и бой один на один с живыми противниками, но никакого кооператива), более 12 пилотов и плюшки для фанатов Gundam.

KATAMARI ПРОКАТИТСЯ МИМО PS3?

А МОЖЕТ, ОНА ПОЯВИТСЯ НА WII?

Как мы сообщали ранее, Beautiful Katamari, продолжательница известного сериала, заявлена для Xbox 360 и PS3. Однако появились слухи о сложностях с переносом игры на консоль от Sony, да и скромные продажи платформы вовсе не вдохновляют Namco Bandai. Так что компания, по сведениям из близких к руководству источников, собирается полностью отказаться от этого замысла. Не исключено, утверждают те же источники, что шар-катамари оседает на Wii, хотя официальных подтверждений пока нет.

**ГИГАНТСКИЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫЕ РОБОТЫ СНОВА С НАМИ**

КРИС ТЕЙЛОР ОБЕЩАЕТ НОВУЮ РАСУ ДЛЯ SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE.

Ни один рассказ о Supreme Commander не обходится без слова «большой» и его синонимов. Необъятные карты, гигантские армии... Но Крису Тейлору все мало. И, как и следовало ожидать, нас ждет дополнение, которое не ограничится джентльменским набором (свежие карты, 100 юнитов и одна кампания): в битву за мировое господство вступит четвертая раса. А вот примут ли сражения еще более внушительный размах, мы узнаем в ноябре, когда и выйдет игра.



Компания LucasArts обещает, что в этом году у владельцев Wii появится возможность сделать «жжжххх» лазерным мечом. Пока что, увы, без подробностей, но возможно, речь идет о LEGO Star Wars: The Complete Saga.

**НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О КЕЙНЕ И ЛИНЧЕ**

IO INTERACTIVE ПОКАЗАЛА ЕЩЕ ОДИН УРОВЕНЬ ИГРЫ ПРО ДВУХ НЕГОДЯЕВ.

На днях Eidos представила журналистам альфа-версию шутера Kane & Lynch: Dead Men, который разрабатывается для PS3, Xbox 360 и PC. Напомним, игра рассказывает историю двух преступников: сорвиголовы Кейна и психопата (у него даже справка есть!) Линча. Они плохо ладят, но судьба связала их вместе: оба выполняют задания группировки The Seven. В альфа-версии наемные убийцы с бандой таких же отморозков высаживаются на токийских улицах, причем игрок командаeет только Кейном. Линч и остальная братва отданы на откуп AI. Впрочем, паниковать рано: хотя управлять ими поведением предлагается при помощи самых что ни на есть простых команд: следовать, стоять и идти вперед/нападать, подчиненные не следуют приказам слепо. Они обдумывают положение и действуют по обстоятельствам – настоящий искусственный интеллект следующего поколения. Враги тоже вовсе не беспомощные мишени и подставляются под летящие пули не спешат. Напротив, они ищут новые укрытия и обходят чужаков с разных сторон. Арсенал Кейна и Линча пополнится дымовыми и слезоточивыми гранатами: один такой снаряд превратит укрывшихся за пурпурнепробиваемыми щитами спецназовцев в беззащитные мишени наподобие уток в тире. Теперь хотелось бы взглянуть на кооперативный режим, когда Линчем будет управлять человек. Кстати, в полном соответствии с диагнозом, персонаж иногда владеет в буйство и начинает палить во все стороны, так что интересно, как реализуют игру за шизофреника.

С XBOX 360 – НА РС

ОТ НАШЕГО СТОЛА – ВАШЕМУ.

Слухи о переносе Gears of War на PC ходили уже давно, но подтвердились лишь сейчас. В новой версии популярного боевика появятся пять новых глав, редактор уровней, а также незначительно изменятся геймплей и графика (поддержка разрешения 1920x1200, безусловно, удовлетворит любых «графоманов»). Главное, что нам обещают, так это удобное управление не только для геймпада, но и для мыши с клавиатурой. Во всяком случае, счастливчики, которым удалось пощупать игру собственными пальчиками, говорят, что любые действия выполняются легко и не-принужденно, – к портированию в Microsoft подходят куда ответственнее, чем, скажем, в Capcom.

На компьютеры пожалует и по-детски жизнеутверждающая Viva Pinata. Про ее PC-вариант, правда, пока толком ничего неизвестно, но наверняка не обойдется без новых пиньят и инструментов для их садика. Пользуясь случаем, заметим, что на E3 была объявлена Viva Pinata: Party Animals для Xbox 360 – набор мини-забав по мотивам мульти-риала о забавных «лоскутных» зверюшках. Побегать на перегонки и даже податься с другими пиньятами одновременно смогут до 4 игроков как в онлайновом, так и в офлайновом режиме. На прилавки «звери-тусовщики» попадут еще в этом году – скорее всего, под католическое Рождество.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ



PC-КЛАССИК ПЕРЕМЕТНУЛСЯ В СТАН ВРАГА

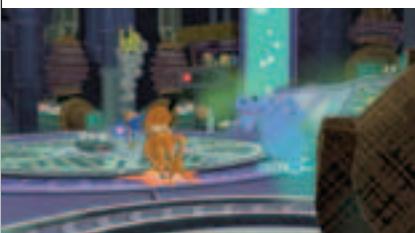
ЦИВИЛИЗАЦИЯ ПРИХОДИТ НА NEXTGEN И КАРМАННЫЕ ПЛАТФОРМЫ.

Говорите, Сид «Дедушка» Мейер топчется на месте? А вот вам: его новая Sid Meier's Civilization Revolution выйдет только на консолях нового поколения и хенд-хедах весной 2008. И никакого PC! Мейер обещает сделать игру такой, что она понравится и новичкам (читай: самой широкой аудитории), и прожженным фанатам, а это та еще задачка. Пока не понятно, чем собирается удивлять нас Revolution (и собирается ли), зато появятся голосовой и видеочат для онлайн-игры.

ГЕЙМЕРОВ НАКОРМЯТ ПОЛИТИЧЕСКОЙ САТИРОЙ

ВЕСНОЙ 2008 НА PS3 И XBOX 360 РАЗВЕРНЕТСЯ ПРЕДВЫБОРНАЯ ГОНКА.

Игра Hail To The Chimp начинается с того, что Льву, царю зверей, предъявляют импичмент (у авторов с чувством юмора все в порядке). В борьбу за престол вступают десять претендентов. Подробности пока не известны, знаем мы лишь то, что это игра для вечеринок, а геймеры будут рваться к власти, заключать и подло нарушать соглашения и вообщевести бурную политическую жизнь. Сатирический проект выйдет исключительно в Штатах во втором квартале 2008 года, за несколько месяцев до ноябрьских президентских выборов.



ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ПОХОЖДЕНИЯ МАРИО

ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА SUPER MARIO GALAXY.

Реджи Физ-Эмей, вице-президент по маркетингу американского отделения Nintendo, подтвердил, что две самых ожидаемых игры для Wii от «большой N» выйдут в Штатах до конца года: Super Mario Galaxy появится на прилавках 12 ноября, а вслед за ней 3 декабря появится файтинг Super Smash Bros. Brawl.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Sega готовит RTS Universe at War: Earth Assault для PC (к ближайшему Рождеству) и Xbox 360 (к весне 2008). Сейчас разработчики оттаивают игровой баланс, чтобы владельцы версий для обеих платформ могли участвовать в сетевых боях на равных.

Компания Sega анонсировала продолжение платформера Sonic Rivals для PSP. Вторая часть не шокирует нас революционными нововведениями: разработчики обещают пока лишь новый одиночный режим, дополнительных персонажей и сетевую игру с одного диска. Что еще выдумают в Backbone Entertainment, выясним осенью.



ПАРА СЛОВ О HALO 3

МАСТЕР ЧИФ, МЫ УЖЕ СОСКУЧИЛИСЬ!

На E3 Microsoft привезла не только новый видеоролик Halo 3 для Xbox 360, но и демоверсию с первым уровнем игры – Sierra 117. Первое, что бросилось в глаза нашим корреспондентам, – старый знакомый Arbiter, сражающийся с героем плечом к плечу. Над головой у него зеленая стрелочка, чтобы не потерялся. На вопрос, будет ли в игре кооперативный режим, представитель Microsoft не ответил прямо, но заметил, что идея отличная. Привлекает внимание и прекрасное графическое оформление: лес здесь – настоящий лес, с тенями, красивыми текстурами и множеством деревьев (а не двумя-тремя стволами). Во время боя не обходится без разговоров, шуток, криков ужаса, советов и прочей болтовни – персонажи весьма разговорчивы. Вдобавок, Мастер Чиф пострелял из противовоздушной пушки с видом от третьего лица. 26 сентября все это великолепие доберется до Европы.



БОЕВЫЕ ШРАМЫ ПИТЕРА МОЛИНЕ

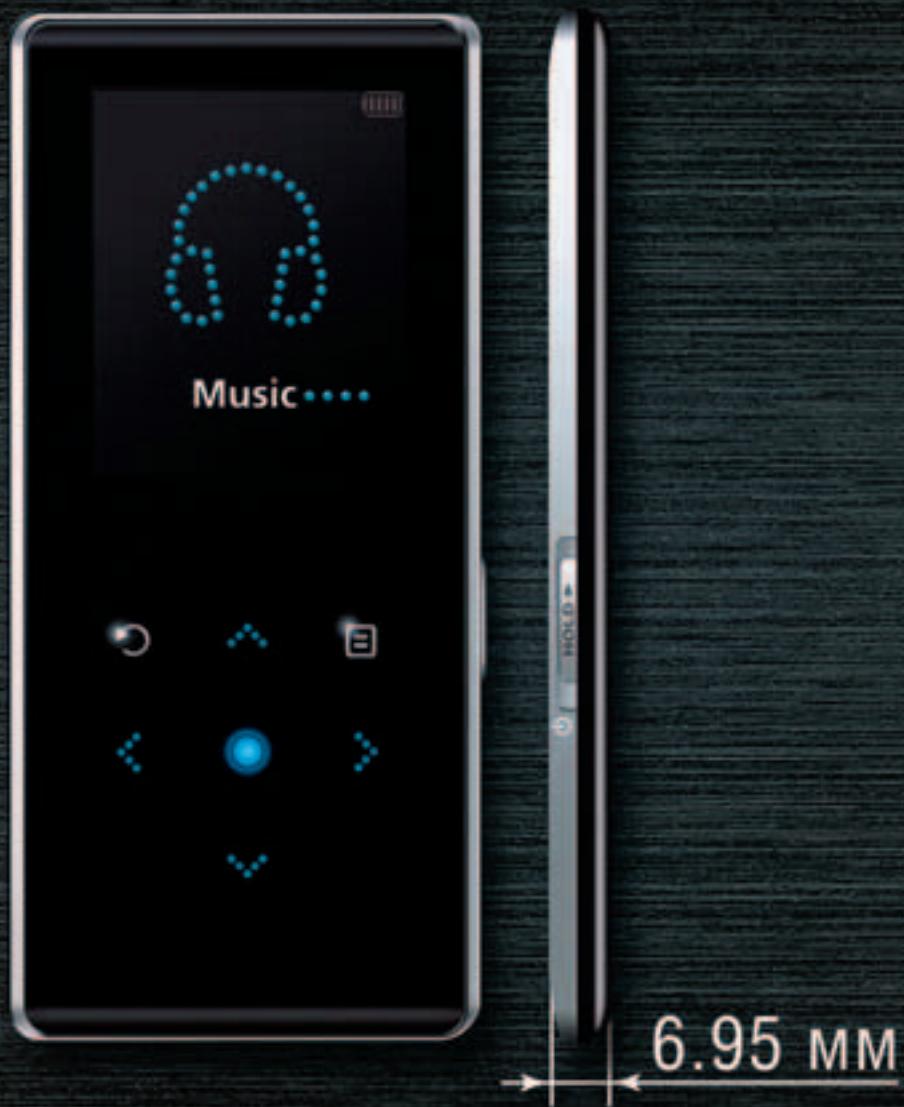
ЧЕМ НАС УДИВИТ FABLE 2?

На презентации Fable 2 Питер Молине не бросался громкими обещаниями сделать лучшую в мире RPG. Памятую о прошлых неудачах, он намерен «всего-навсего» добиться, чтобы в его игре была наилучнейшая боевая система. За все фехтовальные выпады героя отвечает одна кнопка: как пройдет схватка, зависит от расположения персонажей на поле, ритма и времени нажатия. Главное – подгадать, когда наносить удар. «Разумеется, – подчеркивает Питер, – многие геймеры сразу начнут беспорядочно добивать по кнопке. И они выживут в мире Fable 2, но в каждой стычке заработают

меньше опыта и, соответственно, намучаются с прохождением». Кроме того, на память о проигранных сражениях героя останутся шрамы: вместо экрана Game over после поражения мы увидим, как врачи нещадно пинают бесчувственный труп. Чтобы в прямом смысле слова спасти лицо, придется уплатить денежный штраф. Как только его сумма уменьшится до нуля, игра завершится. Боевые отметины остаются с персонажем на всю виртуальную жизнь: пластических хирургов в Fable 2 нет, зато зеваки на улицах не упустят шанса посудить о не слишком удачливом воине.



X-METAL



Представьте... ТОНКОСТЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- Толщина 6.95 мм
- Вес 50 г
- FM-тюнер
- Просмотр фото и текста
- Объем памяти 1/2/4/8 Гб
- 25 часов без подзарядки
- Цвет корпуса: черный, бордовый, зеленый

mp3.club
mp3.samsung.ru

SAMSUNG

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

КТО СТАНЕТ ЛУЧШИМ «ВИРТУАЛЬНЫМ БОЙЦОМ»?

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ ПО VIRTUA FIGHTER 5 И GUITAR HERO ПРОЙДУТ 18 АВГУСТА.

Не успел отгреметь очередной Кубок «Страны Игр», как на горизонте консольных турниров замаячил еще один крупный чемпионат. 18 августа в хорошо известном всем москвичам торговом комплексе «Горбушкин Двор» состоятся официальные турниры по Virtua Fighter 5 (PlayStation 3) и Guitar Hero (PlayStation 2). Лучший «виртуальный боец» получит в награду суперприз – PlayStation 3. Среди участников и зрителей будут разыгрываться свежие номера журналов и подписка на «СИ», а гвоздем программы станет эксклюзивная демонстрация одной из игр-новинок для PlayStation 3. Подробная информация – на сайте www.gameland.ru. До встречи на арене!

Приставка Xbox 360 в комплектации Elite поступит в продажу в Европе 24 августа. Цена пока не объявлена.

Nintendo отозвала в Великобритании все копии Mario Party 8 вслед за Ubisoft, которая несколкими неделями раньше так же обошлась с Mind Quiz: Your Brain Coach. Нет, бравый водопроводчик не превратился в маньяка, а «мозготренир» для DS не пропагандирует секс и насилие. Чувствительных острот витян возмутило слово «*«стаси»*», у которого в британском английском есть значение «тупой».

НОВАЯ ВЕРСИЯ PSP

НА ВЫСТАВКЕ ЕЗ БЫЛА ПРЕДСТАВЛЕНА НОВАЯ МОДЕЛЬ PSP, КОТОРАЯ, ВПРОЧЕМ, МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРЕДЫДУЩЕЙ.

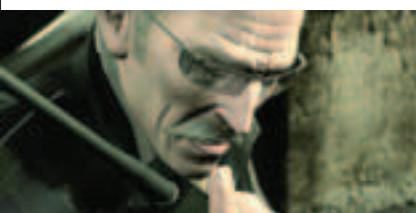
Новая PSP поступит в продажу в США в сентябре по цене \$199. Она на треть легче и на десять процентов тоньше старой версии. На выставке показали только вариант серебристого цвета, но наверняка появятся и другие. Также выйдет специальное издание консоли с изображением Дарта Вейдера (по случаю выпуска новой, эксклюзивной для PSP части боевика Star Wars: Battlefront). В США можно будет купить и специальный комплект из PSP, платформера Daxter, карты памяти на 1 Гбайт и UMD с фильмом Family Guy. Главное техническое отличие от прежней версии – порт видеовыхода, с помощью которого удастся вывести картинку с PSP на обычный телевизор. Это касается как фильмов на UMD, так и обычных игр. Кроме того, предусмотрен кэш для временного хранения данных, подгружаемых с дисков. Наконец, PSP теперь можно заряжать через USB-кабель, подключенный к PS3 или PC.



ЭКСКЛЮЗИВЫ ДЛЯ PS3

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS – ТОЛЬКО ДЛЯ PLAYSTATION 3. А ЕЩЕ – UNREAL TOURNAMENT 3.

На пресс-конференции Sony знаменитый геймдизайнер Хидео Кодзима подтвердил, что его новая игра выйдет только на PlayStation 3, причем в начале 2008 года. Кроме того, Sony объявила о сделке с NCSoft – корейская компания собирается разрабатывать сетевые игры для PlayStation Network (впрочем, позже они могут быть перенесены на PC). А издательство Midway пообещало выпустить Unreal Tournament 3 только на PS3. Вернее, оно собирается отложить версию Xbox 360, чтобы в этом году игрой наслаждались только поклонники приставки от Sony, а также владельцы персональных компьютеров.



ПИТЕР МУР ПРОМАХНУЛСЯ



MICROSOFT НЕ УДАЛОСЬ ПРОДАТЬ 12 МЛН XBOX 360.

Питер Мур сообщил, что к 30 июня 2007 года по миру разошлось 11,6 млн Xbox 360. Ранее предполагалось добиться результата в 12 млн, а согласно еще более ранним планам – 13–15 млн. Впрочем, дела у игрового подразделения в целом идут неплохо, и не исключено, что в 2008 году

Xbox 360 начнет приносить прибыль. Зато с выполнением плана все очень хорошо у Nintendo – более 40 млн Nintendo DS (эти данные официальны), что-то около 8–9 млн Nintendo Wii (эти данные – нет). Компания надеется, что к концу года геймеры купят больше Wii, чем Xbox 360, и Nintendo уже с полным правом назовет себя лидером рынка.

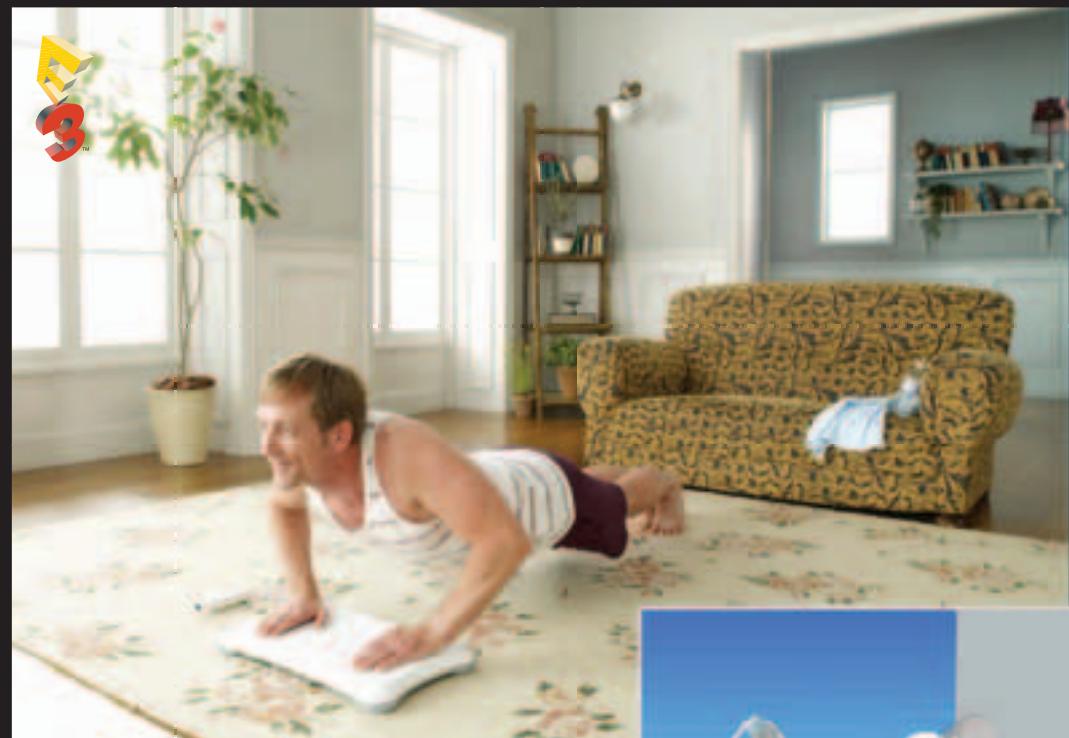
Sony на пресс-конференции о продажах PlayStation 3 и PSP ничего не сообщила.

ОЧЕРЕДНОЕ ИЗОБРЕТЕНИЕ МИЯМОТО

ПИСТОЛЕТ, РУЛЬ И КОВРИК – ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ WII.

Еще год назад Nintendo показывала прототип пистолета Wii Zapper, но только сейчас мы увидели финальную версию устройства. Это большая пластиковая конструкция, куда вставляются Wiimote и нунчак. В результате получается странное устройство, напоминающее короткий пистолет-пулемет. Он точно будет поддерживаться тремя играми – Resident Evil: Umbrella Chronicles, Ghost Squad и новой частью Medal of Honor. Что касается руля, то Nintendo повторила решение Logitech – круглый кусок пластика, куда нужно вставлять Wiimote. Что приятнее всего, и Wii Zapper, и Wii Wheel будут поставляться в комплекте с играми. Руль прилагается к Mario Kart Wii, а ситуация с Wii Zapper пока неясна (скорее всего, для него подготовят сборник мини-игр, вроде Wii Play, но это может быть и Metroid Prime 3: Corruption).

Самым большим сюрпризом выставки стала игра WiiFit – новое детище Сигэру Миямото. Оказывается, работа над Super Mario Galaxy уже почти завершена, и именитый геймдизайнер захотел попробовать себя в чем-то совершенно новом. WiiFit – сборник фитнес-упражнений и мини-игр, к которому прилагается специальный коврик, чувствительный к нажатию. Он точно измеряет давление на каждую точку своей поверхности и благодаря этому вычисляет, как именно на нем стоит геймер (например, наклонился ли он в сторону). Для сравнения, коврик от Dance Dance Revolution имеет лишь четыре «кнопки», на которые можно наступать. Если WiiFit станет популярной, можно ожидать, что и сторонние разработчики подготовят интересные проекты, где найдут применение и коврику, и Wiimote.





ДЕШЕВАЯ PLAYSTATION 3?

СНИЖЕНИЕ ЦЕНЫ ИЛИ МАРКЕТИНГОВЫЙ ТРЮК?
МОЖНО ЛИ БУДУТ КУПИТЬ ПРИСТАВКУ НА \$100 ДЕШЕВЛЕ?

За пару дней до E3 американское отделение Sony объявило о снижении цены на PlayStation 3. Приставка с винчестером на 60 Гбайт подешевела на \$100 – до \$499. Одновременно в продажу поступил новый вариант PS3 – с винчестером на 80 Гбайт и игрой MotorStorm, цена на него составляет \$599. Торговые сети бодро доложили, что спрос на приставку резко подскочил (впрочем, скорее всего, это временно).

Спустя несколько дней новость получила неожиданное продолжение. Во-первых, стало известно, что «дешевая» PS3 за \$499 более не производится, и как только все приставки будут распроданы (ожидается, что это произойдет до конца июля), на американском рынке останется толь-

ко один вариант – с винчестером на 80 Гбайт и за \$599. Во-вторых, европейское отделение и вовсе не собирается выпускать новую модель PS3. Вместо этого компания предложит нам PS3 Starter Pack – комплект из консоли с винчестером на 60 Гбайт, двумя играми на выбор (предлагаются Resistance: Fall of Man, Motorstorm, Genji: Days of the Blade, Formula One Championship Edition и Ridge Racer 7) и двумя джойпадами, продающийся по цене обычной приставки (\$599 евро). То есть, платить геймеры за PS3 будут столько же, но получат вдобавок лишний джойпад и две игры (а это, между прочим, обошлось бы в \$150–\$200, если покупать отдельно!). В случае с США – одну игру и жесткий диск повместительней.

ТРИ ГОДА ГАРАНТИИ НА XBOX 360

**MICROSOFT ТЕРЯЕТ МИЛЛИАРД ДОЛЛАРОВ
НА «КРАСНОМ КРУГЕ СМЕРТИ».**



Компания Microsoft наконец признала проблему слишком часто ломающихся консолей Xbox 360 и сообщила, что намерена увеличить срок гарантии до трех лет. Неизвестно, сколько именно приставок успели сломаться к настоящему моменту, зато мы знаем, что Microsoft придется выложить за гарантийный ремонт и компенсации больше 1 млрд долларов. Пока неясно, что именно приводит к поломке, но факт в том, что дефекты проявляются не сразу – чаще всего на второй год жизни приставки. Microsoft взяла на себя всю ответственность за неполадки и официально извинилась перед клиентами. Геймеры, уже чинившие Xbox 360 за свой счет, могут рассчитывать на компенсацию. Сложность, правда, в том, что в России приставка до сих пор не запущена официально и сертифицированных сервис-центров также нет. Но игровое подразделение Microsoft уже есть, и в него имеет смысл обращаться.



© 2007 Artificial SouthPeak. All rights reserved. "SouthPeak" and "Artificial SouthPeak" are trademarks of SouthPeak Entertainment LLC. All rights reserved. "MSI" is a trademark of MSI Corporation. All rights reserved. "Akella" is a trademark of Akella, Inc. in the USA, and is also a trademark of SouthPeak Entertainment LLC in other countries. "Artificial Studios" and the Artificial Studios logo are trademarks of SouthPeak Entertainment LLC. All rights reserved. "SouthPeak" and "Artificial Studios" are registered trademarks of SouthPeak Entertainment LLC in the USA, and are also registered trademarks of SouthPeak Entertainment LLC in other countries.

Приложение к журналу "Игромания" №10 (июнь 2007)

ARTIFICIAL STUDIOS
SOUTHPEAK GAMES

Приложение к журналу "Игромания" №10 (июнь 2007)

Приложение к журналу "Игромания" №10 (июнь 2007)

MSI

www.artificialstudios.com www.southpeak.com

РЕКЛАМА

Пускай я не лесоруб, но и зомби не берёзки!

Стоит туша - нельзя скушать: с бензопилой, зараза...

www.akella.com

© 2007 ООО "Акелла".
Все авторские и интеллектуальные права на
материалы принадлежат правообладателю. Материал с доступом по интернету на
сайте www.akella.ru.
Офисы продаж: Москва, (495) 563-46-14, partner@akella.ru; Санкт-Петербург, (812) 352-49-88, akella@msnmb.ru; Ростов-на-Дону, (863) 296-78-42, akella@rmtv.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@nsk.ru; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@ykt.ru. Тех. поддержка: (495) 363-46-12. E-mail: support@akella.com.
Представитель на Украине: "Мультигейм" - www.multigame.com.ua. Филиал ООО "Гейм Наша игра" в Санкт-Петербурге Центральный городской центр продаж компании "Акелла". Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-88.
Рекламный агентство "Джет", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-88.
Фирмы-партнеры и поставщики:
"СОФИС", "ХИТ-ЗОНА", "Акелла", "ИгроМания", "ИгроМания Акелла".



Акелла

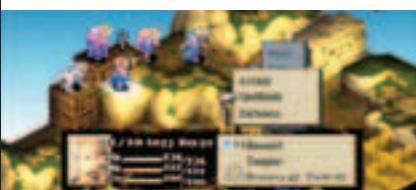
КОРОТКИЕ НОВОСТИ



SQUARE ENIX ВЫКЛАДЫВАЕТ КАРТЫ НА СТОЛ

БИТВЫ ЛЬВОВ И ВАЛЬКИРИЙ НЕ ЗА ГОРАМИ.

Компания Square Enix припасла для европейских геймеров сразу два долгожданных релиза. 7 сентября до нас доберется приквел саги о валькириях – Valkyrie Profile: Silmeria (PS2), а в октябре к нему присоединится ремейк знаменитой тактической RPG Final Fantasy Tactics (PS one) с подзаголовком The War of Lions. Напомним, что выйдет он на PSP и предложит знатокам дворцовых интриг королевства Ивалис анимационные видеоролики взамен сценок на движке (к сожалению, не всех), а также новых персонажей.



КАЖДОЙ КОНСОЛИ – ПО РИМЕЙКУ!



FRONT MISSION ДЛЯ DS ВЫЙДЕТ ОСЕНЬЮ.

В 2003 году владельцы PS one, которые не застали времена SNES, ознакомились с Front Mission 1st, переделкой популярной стратегической RPG от Square. Спустя четыре года ареной для знакомых битв стала Nintendo DS: японцы сыграли в римейк римейка еще весной, а до Штатов «карманные» боевые машины доберутся 23 октября. Как и в версии для PS one, геймерам предложат либо отставлять идеалы героев, либо по-существовать их врагам. Кроме того, в игру включены 5 дополнительных миссий, а в качестве приглашенной звезды заявлен персонаж из Front Mission 5 (к слову, так и не пере-

ТРОЙКА В КВАДРАТЕ: DISGAEA 3 ВЫЙДЕТ НА PS3

NIPPON ICHI АНОНСИРОВАЛА НОВУЮ DISGAEA.

Платформы меняются, а Disgaea остается прежней: судя по первым скриншотам, третья часть SRPG-сериала, который навсегда прославила чертовка Этна, на PS3 будет выглядеть почти так же, как предыдущие «Дисгайи» для PS2. О чьих приключениях нам расскажут в этот раз, и что поменяется в боевой системе, пока не сообщается; тайной за семь печатями остается и дата релиза.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



ПЕСКИ ВРЕМЕНИ БЕЗ ПРИНЦА ПЕРСИИ

ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS В США.

С тилусовое управление The Legend of Zelda: Phantom Hourglass для DS вскоре оценят не только японцы: новые приключения Линка появятся в Штатах 1 октября, спустя 20 лет после выхода самой первой The Legend of Zelda. Бессменный спаситель принцессы Зельды – на этот раз в компании пирата Тет-ры – на свою беду отыщет корабль-призрак, но толком исследовать его не успеет: помешает внезапно разыгравшаяся буря. Волной Линка смоет за борт, и очнется он уже на загадочном острове, где, в отличие от Робинзона Крузо, примется не устраивать быт, а собирать песок для призрачных часов, чтобы попасть в особое подземелье и воссоединиться со спутником. Хотя некоторым его приключения покажутся черезчур простыми, продюсер Эйдзи Аонума сообщил в интервью, что не собирается менять уровень сложности или предлагать геймерам на выбор несколько вариантов. «В Zelda все построено на исследовании мира. Я не думаю, что усложнение боев поможет лучше раскрыть эту ключевую тему». Помимо сюжетного режима, в Phantom Hourglass предусмотрены бои один на один с другими геймерами по Wi-Fi. Когда буря занесет Линка в Европу, пока не сообщается.



КАК ВЫБИРАЛИ ДВИЖОК ДЛЯ LOST ODYSSEY?

Во время демонстрации RPG Lost Odyssey (Xbox 360) Хироси Сакагути отметил, что его команда чуть видоизменила Unreal Engine 3, подгоняя его для игры. «Конечно, мы могли бы написать движок с нуля и учесть все-все наши запросы», – заметил мэтр. – Но нам бы не удалось запустить его ни на одной платформе. Поэтому мы и сделали такой выбор». В добавок, Сакагути поделился секретом:

он уже вовсю трудится над некой action/RPG. Возможно, имелась в виду Cry On для Xbox 360, о которой пока мало что известно, а возможно, на TGS'07 мы узнаем о новом проекте от Mistwalker.

В Японии и Штатах Lost Odyssey появится в четвертом квартале нынешнего года, европейцам же остается традиционно ждать сводок из Microsoft.



Утонченный дизайн
и превосходная производительность



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:

- LS 201 оснащен специальным стеклянным покрытием с твердостью 9 H, защищающим экран от царапин и пыли – ваш экран всегда будет кристально чистым
- Практичная алюминиевая кольцевая подставка монитора обеспечивает отличную устойчивость
- Толщина экрана с защитным стеклом всего 35 мм

Высокая функциональность:

- Технология ASCR (ASUS Smart Contrast Ratio) обеспечивает высокий уровень контрастности (2000:1) подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 nits гарантируют четкое и ясное изображение
- 20" экран и широкий угол обзора делают работу с монитором действительно комфортной
- Разработан и сертифицирован под ОС Windows® Vista™



стеклянное покрытие
для защиты экрана от царапин и пыли

Превосходное качество изображения:

- Эксклюзивная технология ASUS Splendid Video Intelligence предлагает пользователям 5 режимов быстрой настройки изображения, обеспечивая превосходное качество картинки с яркими, живыми цветами.

Всемирная гарантия 3 года

Гарантия ZBD*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

* действует не на все модели.

Дистрибуторы: **Пирит** 974-32-10, **OCS** 995-25-75, **Тринити Электроникс** 737-46-80, **Dina Victoria** 681-20-70

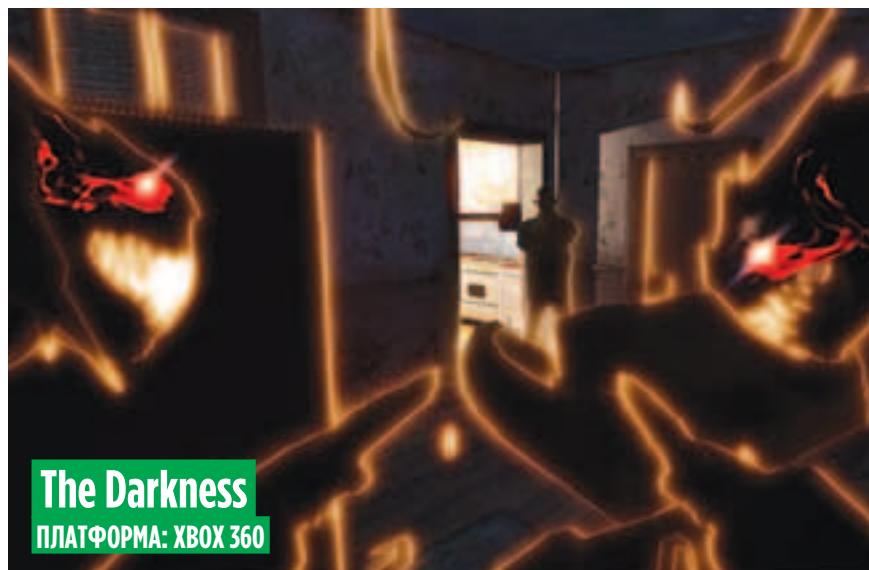
Splendid
Video Intelligence Technology
www.asus.ru

Дилеры: Москва (495): Ашан www.auchan.ru, Metro Cash&Carry www.metro-cc.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, Эльдорадо www.eldorado.ru, Аркис 980-54-07, Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ 730-30, Киберtronика 504-25-31, НИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784 64 90, СтартМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, TFK 642-47-29, USN 775-82-02; **С-Петербург** (812): КЕЙ 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru; **Новосибирск**: Техносити (3832) 125-333; **Владивосток**: DNS (4232) 300-454; **Казань**: Domo (800) 2005-800; **Краснодар**: Интеркрайт (861) 279-09-90, Санрайз (863) 240-11-77; **Ростов-на-Дону**: Иманго (863) 232-47-18; **Воронеж**: PET (4732) 77-93-39; **Уфа**: Форте ВД (3472) 600-000, Кламас (3472) 91-21-12; **Благовещенск**: ALG Soft (4162) 31-96-67; **Волгоград**: ВИСТ (8442) 90-30-30; **Н.Новгород**: Айтлон (8312) 63-01-53; **Сургут**: ТехноУниверсал (3462) 24-50-06; **Оренбург**: КС-Центр (3532) 77-47-11.

Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

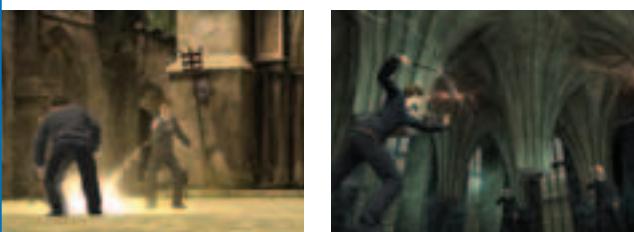
На первых строчках британского хит-парада самый настоящий переворот – сразу четыре новинки и сразу «в камки». Впереди по ажиотажу – очередная игра о Мальчике, Который Выжил, приуроченная к скорому выходу соответствующего фильма. Шутер-голострой The Darkness занимает заслуженное второе место, в то время как на третьем ажио король восседает почти что забытый нами Шрек, простите, Третий. Заметного успеха добилась и Wii-перезапись Resident Evil 4 (также занявшее первую строчку американского чарта); наконец, изрядно намозолившая нам всем глаза в японской «горячей десятке» More Brain Training добралась-таки и до Европы, отметившись на пятой строке. Кстати, о Японии. Триста тысяч копий новой «Зельды», которой нам еще ждать и ждать, обеспечили ей лидерство в чарте. Всвою хуже проходила Itadaki Street DS – очередная часть известнейшего сериала виртуальных настольных игр от Enix, где на сей раз приглашенными гостями выступили персонажи вселенной Super Mario. Сразу две игры для PS2 ухитрились попасть в десятку лучших, чего нельзя сказать о PS3 (12 место у Folklore с жалкими 17 тысячами копий), Xbox 360 (Saints Row на 25 строчке) и PSP (Final Fantasy Tactics: The War of the Lions на 29 позиции).



The Darkness

ПЛАТФОРМА: XBOX 360

Европейский хит-парад



<input type="checkbox"/> 1	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts
<input type="checkbox"/> 2	The Darkness	Take Two
<input checked="" type="checkbox"/> 3	Shrek the Third	Activision
<input type="checkbox"/> 4	Resident Evil 4: Wii Edition	Capcom
<input type="checkbox"/> 5	More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo
<input checked="" type="checkbox"/> 6	Forza Motorsport 2	Microsoft
<input type="checkbox"/> 7	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft
<input checked="" type="checkbox"/> 8	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney
<input checked="" type="checkbox"/> 9	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two
<input checked="" type="checkbox"/> 10	Wii Play	Nintendo

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии



<input type="checkbox"/> 1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	DS
2	Itadaki Street DS	Square Enix	DS
<input checked="" type="checkbox"/> 3	Practice by Observing: DS Observation Training	Nintendo	DS
<input checked="" type="checkbox"/> 4	Growlanser VI	Atlus	PS2
<input type="checkbox"/> 5	Wii Sports	Nintendo	Wii
<input checked="" type="checkbox"/> 6	Hajime no Ippo: The Fighting Revolution		
<input type="checkbox"/> 7	More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo	DS
<input checked="" type="checkbox"/> 8	Mana-Khemia: The School Alchemists	Gust	PS2
<input type="checkbox"/> 9	Wii Play	Nintendo	Wii
<input checked="" type="checkbox"/> 10	More English Training for Adults	Nintendo	DS

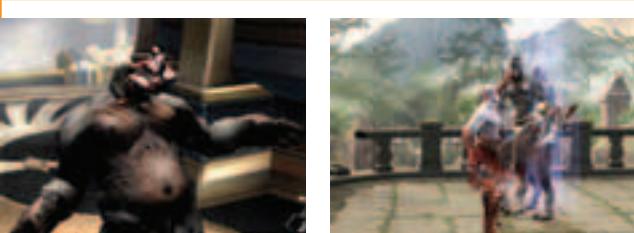
КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь продукты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, <http://www.gamepost.ru>).

PS2 (GamePark)



<input checked="" type="checkbox"/> 1	God of War II (русская версия)
<input type="checkbox"/> 2	Gran Turismo 4
<input checked="" type="checkbox"/> 3	Tekken 5
<input checked="" type="checkbox"/> 4	Black
<input checked="" type="checkbox"/> 5	Killzone (русская версия)
<input checked="" type="checkbox"/> 6	God of War
<input checked="" type="checkbox"/> 7	Resident Evil 4
<input type="checkbox"/> 8	Пираты Карибского моря: На краю света
<input type="checkbox"/> 9	Pro Evolution Soccer 6
<input checked="" type="checkbox"/> 10	FIFA 07

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)

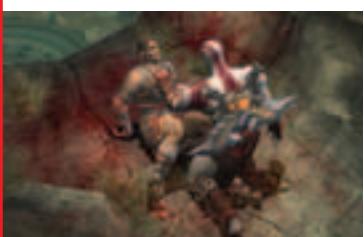


<input checked="" type="checkbox"/> 1	Tekken: Dark Resurrection
<input checked="" type="checkbox"/> 2	LocoRoco (русская версия)
<input type="checkbox"/> 3	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
<input checked="" type="checkbox"/> 4	Daxter
<input checked="" type="checkbox"/> 5	Call of Duty: Roads to Victory
<input checked="" type="checkbox"/> 6	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
<input checked="" type="checkbox"/> 7	Killzone: Освобождение
<input checked="" type="checkbox"/> 8	Grand Theft Auto: Vice City Stories
<input checked="" type="checkbox"/> 9	Pursuit Force
<input checked="" type="checkbox"/> 10	TMNT

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

PS2



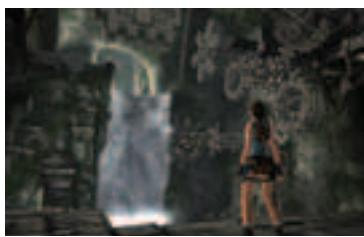
- 1 God of War II (русская версия)
- 2 Spider-Man 3
- 3 Tekken 5
- 4 Killzone
- 5 God of War
- 6 Пираты Карибского моря: На краю света
- 7 Gran Turismo 4
- 8 Need for Speed: Most Wanted
- 9 Grand Theft Auto: San Andreas
- 10 FIFA 07

PC (Box)



- 1 The Sims 2: Каталог – Стиль H&M
- 2 The Sims 2: Времена года
- 3 The Sims 2 (русская версия)
- 4 The Sims 2: Питомцы
- 5 World of Warcraft
- 6 Пираты Карибского моря: На краю света
- 7 Command & Conquer 3: Tiberium Wars (русская версия)
- 8 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 9 The Sims 2: Ночная жизнь
- 10 The Sims 2: Каталог – Торжества

PC (Jewel)



- 1 Tomb Raider: Anniversary
- 2 Человек-паук 3
- 3 RF Online
- 4 Рагатуй
- 5 Пираты Карибского моря: На краю света
- 6 Test Drive Unlimited
- 7 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
- 8 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
- 9 Лови волну!
- 10 Шрек третий (английская версия)

PSP



- 1 Tekken: Dark Resurrection
- 2 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
- 3 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 5 Ratchet & Clank: Size Matters
- 6 UEFA Champions League 2006-2007
- 7 Burnout Dominator
- 8 Shrek Smash n' Crash Racing
- 9 Loco Roco (русская версия)
- 10 Harry Potter and the Goblet of Fire

Xbox 360



1 Fight Night Round 3

- 2 Gears of War
- 3 Lost Planet
- 4 Top Spin 2
- 5 Call of Duty 3
- 6 NBA Street Homecourt
- 7 Pirates of the Caribbean: At World's End
- 8 Sonic the Hedgehog
- 9 Dead Rising
- 10 Amped 3

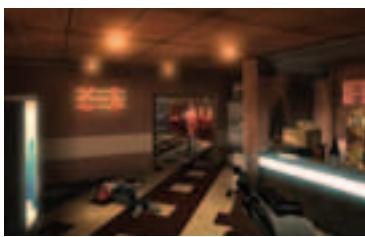
PS3



1 MotorStorm

- 2 Call of Duty 3
- 3 F.E.A.R.
- 4 Need for Speed Carbon
- 5 Resistance: Fall of Man
- 6 Def Jam: Icon
- 7 Spider-Man 3 Collector's Edition
- 8 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
- 9 Virtua Tennis 3
- 10 Sonic the Hedgehog

Nintendo



1 Red Steel

- 2 Pirates of the Caribbean: At World's End
- 3 Call of Duty 3
- 4 Spider-Man
- 5 Excite Truck
- 6 The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 7 Wario Ware: Smooth Moves
- 8 Tony Hawk's Downhill Jam
- 9 Meet the Robinsons
- 10 Open Season

(Wii)
(Wii)
(Wii)
(Wii)
(Wii)
(Wii)
(Wii)
(Wii)
(Wii)
(Wii)

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



РАЙ БЕЗ ГАИШНИКОВ

BURNOUT PARADISE

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: racing.street
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Criterion Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: go 8
ДАТА ВЫХОДА: конец 2007 года
ОНЛАЙН: [http://www.ea.com/
burnout-paradise](http://www.ea.com/burnout-paradise)



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Oфис команды Criterion Games, авторов Burnout и Black, находится в Гилдфорде – не слишком большом, но уютном и древнем городе в часе езды от Лондона. Впрочем, там расположена не только Criterion Games. Огромное современное здание, где ежедневно трудится несколько сотен человек, служит домом и для подразделения Criterion Software, создателей универсального графического движка RenderWare, который использовался и в Burnout, и даже в GTA3, Vice City и San Andreas. Обе команды, прежде – вы не поверите – входившие в состав европейского подразделения Codemasters, в середине 2004 года перешли под крыло Electronic Arts. Изменения не заставили себя ждать; например, движок RenderWare стал чаще использовать внутренними студиями EA, а лицензии «чужим»

разработчикам выдаются уже без былой охоты. Кстати, именно благодаря EA наши герои переехали в замечательный офис в центре Гилдфорда, и именно благодаря EA мы получили приглашение заехать на чай в Criterion и попробовать на зубок Burnout Paradise, грядущую игру известного гоночного сериала. Что ж, в путь! Гилдфорд – настоящий староанглийский город с более чем полутора тысячелетней историей. Центральная улица закрыта для автомобильного движения; по ней, обходя лавочки торговцев всякой всячиной, небольшими компаниями расхаживают ученики Королевской Грамматической Академии (основана в 1509 году) в выглаженной униформе; у ворот Академии бесформенные девочки сбиваются в стайки и истекают слюнами на мостовую, как делали это их предшественницы и сто, и двести лет назад.

Отель The Angel Posting House, где мы остановились, такой же древний, как и все прочее: в этих комнатах когда-то жили многие выдающиеся английские деятели, например, Чарльз Диккенс и адмирал Нельсон. Мне выпала возможность переночевать в компании призрачного ныне Оливера Кромвеля («Сбор материалов для яйцового спецвыпуска идет полным ходом!» – язвит демоническая Наташа Одинцова). Офис Criterion расположен в десяти минутах пешком от исторического центра; огромное здание соединено переходом с крупным торговым центром, совсем как офис Kojima Productions в башне Мори в районе Roppongi Hills. В приемной рядом со стойкой секретарши из стены торчит корма гоночной машины, из последних сил помигивающая битым поворотником; рядом с оством разбросаны кирпичи и штукатурка.





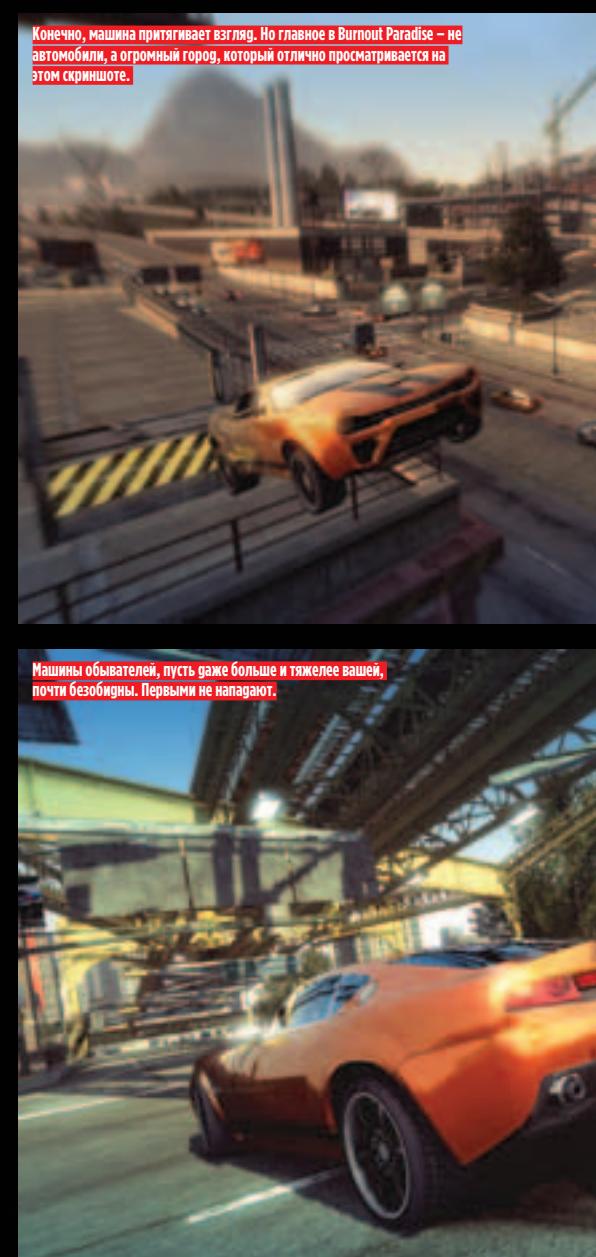
По словам разработчиков, на Xbox 360, возможно, пригородные стены будут заполнены рекламой настоящих товаров.



Конечно, машина притягивает взгляд. Но главное в Burnout Paradise – не автомобили, а огромный город, который отлично просматривается на этом скриншоте.



Машины обывателей, пусть даже больше и тяжелее вашей, почти безобидны. Первыми не нападают.



Как запрещали рекламу Burnout

Совсем недавно, в июне этого года, британские власти запретили размещивать в метро рекламу Burnout Dominator со слоганом «Inner peace through outer violence» (что-то вроде «Насилие, направленное вовне, приносит внутренний покой»). По словам представителей Electronic Arts, смысл в том, что игра в Burnout Dominator помогает людям снять стресс и забыть о сложностях повседневной жизни. Однако британские цензоры сочли, что изображение разбитой машины и горящей покрышки вкупе с таким слоганом «может породить жестокость, антиобщественное поведение и нарушения правил дорожного движения». По итогам всестороннего исследования было признано, что размещение подобной рекламы является «безответственным актом». Что ж, с этим можно согласиться: глядя на такой плакат, случайный человек может и не догадаться, что рекламируется игра, а не бессмысленное насилие.



Сразу видно: здесь делают гонки на выживание. Меня встречают Алекс Вард и Крэг Салливан, главный геймдизайнер Burnout Paradise и его помощник, уже работавшие в такой связке над очень удачным шутером Black для PlayStation 2 (который, кстати, был собран на все том же движке RenderWare). Алекс не скромничает: «Против правды не попрешь. Мы – одна из ведущих команд во всем мире, которые специализируются на PlayStation 3. С нами в одном ряду стоят Polyphony Digital, Guerrilla Games, Naughty Dog, Evolution Studios, Ninja Theory, Namco, Kojima Productions». Становится ясно: Burnout Paradise, первая игра сериала, с нуля собранная для консолей нового поколения, прежде всего – игра для PlayStation 3 с обязательной поддержкой особых функций Sixaxis. И хотя версия для Xbox 360 обязательно будет опуб-

ликована, в центре внимания создателей – PlayStation 3, и только PlayStation 3. Вы когда-нибудь играли в Burnout? Если да, то суть сериала отлично себе представляете: это гонки на выживание, без огнестрельного оружия (его, видимо, оставили для Full Auto от Sega), но с наглыми водилами-смертиками. Прийти к финишу первым – эта цель здесь не всегда в числе главных. В различных режимах приходилось десятками пускать соперников под откос (чаще злодеи зрелищно разбивались об ограждения), играть в гольф легковушками обывателей, устраивать завалы на переполненных автомобильных развязках. Burnout Revenge в прошлом году уже был выпущен на Xbox 360 (через полгода после релиза для Xbox и PS2), но то была всего лишь игра прошлого поколения, приспособленная для новой консоли.

Burnout Paradise – совсем другая, она имеет мало общего с прошлыми частями. «Мы потратили полгода на то, чтобы всего лишь заново отработать динамику заносов», – рассказывает Алекс. В самом деле, физика стала играть гораздо более важную роль: если раньше машины отличались в основном внешним видом, то теперь они по-разному ведут себя и на дороге, и в авариях. Разбить хрупкий суперкар – плевое дело, а минивэном можно таранить мешкан хоть до второго пришествия. Несмотря на симуляторный душок, Burnout остается тем же, чем был – сверхскоростным гоночным хулиганством. За какие-то десять секунд вы разгоняете машину так, что глаз уже не успевает следить за трассой, и остается только молиться, чтобы на пути не появилось нежданное препятствие или крутой поворот. Но посмотрим правде в глаза:



долго такой беспредел продолжаться не может. Рано или поздно ты делаешь фатальную ошибку, и тогда... включается внешняя «аварийная» камера, ты видишь летящую к гибели машину, за мгновение до удара время словно замирает, включается slo-mo, и ты уже знаешь, куда придется удар, замечаешь, как медленно мнется капот от чудовищного столкновения, и – время возобновляет бег – искореженная машина отлетает в сторону, словно билльярдный шар от борта. Система повреждений тоже стала гораздо более продуманной: теперь при незначительной аварии все вмятины остаются на кузове, если же автомобиль потерял хоть одно колесо, игроку тут же выдается новенькая машина. Всего в игре будет 35 авто, и все они – оригинальные создания разработчиков. Мировые автомобильные гиганты почему-то

не очень хотят, чтобы игроки учиняли виртуальный дорожный вандализм с помощью их настоящих машин. «Мы тоже думали об этом, – говорит Алекс. – Вот бы сделать Burnout с настоящими автомобилями. Но сейчас мы настолько тщательно прорабатывали каждую из наших выдуманных машин, что я бы уже не променял их на самые дорогие из существующих авто». Впрочем, все эти заигрывания с реалистичностью – не главное, что отличает новый Burnout от предшественников. Алекс Вард рассказывает, что для следующего поколения приставок разработчики решили не обновлять привычный гоночный Burnout, а сделать что-то особенное.

Действие пятой части разворачивается в вымышленном городе Paradise City, отсюда и название игры – Burnout Paradise. Ушла в прошлое старая идея гоночного Burnout, больше нет нужды

выбирать в главном меню гонку за гонкой или устраивать аварии на заботливо подготовленных автомобильных развязках. Все действие происходит на улицах, без выбора режимов и без каких-либо внешних меню (такая же схема «открытого геймплея» давно используется в GTA; нечто подобное мы видели и в недавней гоночной Test Drive Unlimited для Xbox 360). Хотите начать заезд? Нет проблем, просто остановитесь на светофоре, и соперники сами собой появятся в зеркалах заднего вида. Трассы больше не огорожены, стоит только моргнуть – и тут же пропустишь нужный поворот. Но это не беда: как нет ограждений, так нет и раз навсегда определенной трассы. Соперники выбирают разные пути к финишу, и вам тоже предстоит найти свой. Даже режим Crash Mode стал совсем другим: теперь первоклассную аварию с участием двух бензово-

зов и школьного автобуса можно начать где угодно: вы нажимаете одновременно L1 и R1, машина резко заворачивает и начинает боком катиться по трассе. Каждое столкновение добавляет энергии этому шару помятого металла, и ваша задача – вовлечь в дорожно-транспортное происшествие как можно больше жителей Paradise City. Кстати, здесь нет ни истеричных пешеходов, ни ГИБДД, ни полиции, и никто не будет преследовать нерадивого уличного гонщика – возможно, именно поэтому город называется «райским»?

Скорее всего, в главном меню вообще будет один пункт: так называемый Freeburn. Сказать об этом наверняка мы не можем: хотя разработчики уже привели в готовый вид движок и модель города, но все то, что называется «геймплеем», пока что не доделано. Сложно сказать, какие «фишечки» попадут в релиз, а ка-

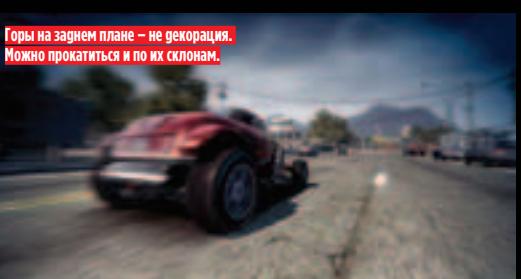




Подробнейшие отражения на полированной поверхности машин стали возможны только в новом поколении консолей.



Сравнения с GTA4 сами лезут в голову, так и кажется, что из машины сейчас выбьет злой эмигрант Нико в потертом спортивном костюме.



Бое́вое иску́сство Ка-ра-ши́н!

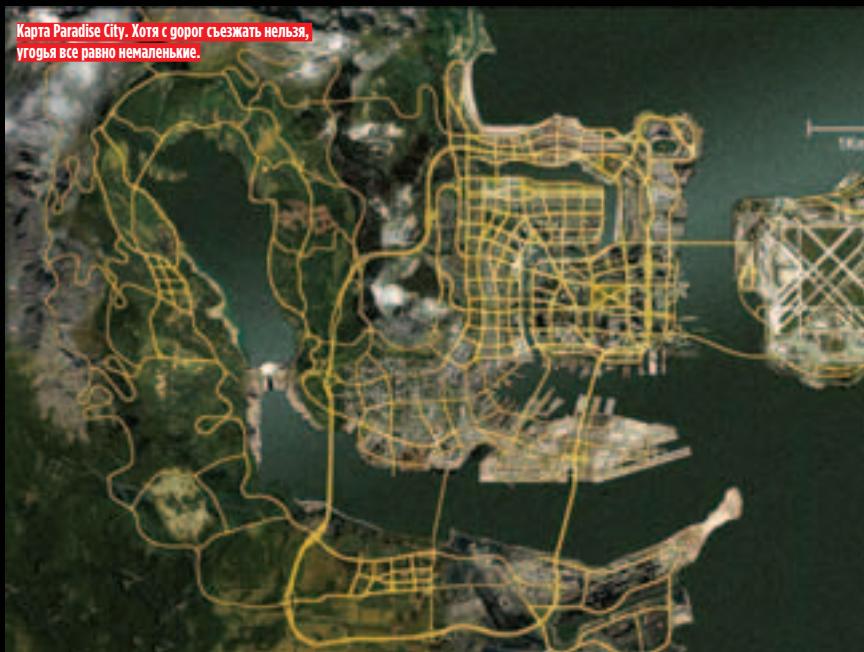
Знаете ли вы, что школа Ка-ра-шин была основана в девятнадцатом веке преподобным Сама Шином? Его последователи считают, что, освободившись от гнева посредством ритуального разрушения, человек может достичь высшей душевной гармонии. Верующие собираются вместе, чтобы излить гнев в ритуальных воплях и не менее ритуальном уничтожении домашней утвари. Разрушение объектов материального мира, таким образом, способствует укреплению мира духовного. Сайт международного движения Ка-ра-шин расположен по адресу <http://www.kahashin.com>, и там можно посмотреть массу материалов, присланных волющими, но высокодуховными агентами Ка-ра-шин со всего мира. А если вы еще не горячались, то Ка-Ра-Шин придуман маркетологами EA для рекламы сериала Burnout. Работает.



кие нет: не так-то просто решить, что должен делать гонщик-хулиган в большом городе. На улицах расположены рекламные щиты и строительные ограждения; «если вы видите знак объезда, это означает, что вам наверняка именно туда и нужно», – комментирует Алекс. Тем временем машина забирается на верхние этажи строящейся парковки, где открывается отличный вид на город. «Кстати, можно ездить по крышам и совершать умопомрачительные прыжки», – Алекс находит подходящий трамплин, давит на газ, и машина устремляется в свободный полет, пробивая некстати попавший на пути рекламный щит, – уничтожение назойливой рекламы будет одним из развлечений, которым вы сможете предаться в Paradise City (что-то вроде сбора секретных пакетов в GTA). Машина приземляется, пару раз охотно переворачивается через крышу и, кажется, может ехать дальше. Колеса на месте – значит, автоматическичиниться не будем, но Алекс подсказывает, что по

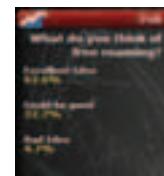
всему городу расположены мастерские, где можно восстановить первозданный облик машины или поменять цвет кузова. Заметив на дороге череду припаркованных автомобилей, Алекс показывает еще один трюк, так называемый Power Parking, парковку на ручном тормозе с разворотом на 180 градусов. Суть ее в том, чтобы резко затормозить и, красиво развернувшись в заносе, встать между двух чужих машин, уместившись точно в отведенnyй парковочный бокс. Первая попытка: «чистая» остановка, но заднее колесо залетело на тротуар. «56%» – выставляет оценку игра. Пробуем еще раз: тормоз включается поздно, и машина вылетает на пешеходную дорожку, сбивая фонарный столб. «Молодец! 82%!» – появляется надпись на экране. Алекс хмурится: «Кто у нас отвечает за эти оценки? Я с ним сегодня еще поговорю». Paradise City – город автомобилистов. Выехать за пределы дороги здесь нельзя, а на то, чтобы пересечь жилую область

от края до края, уйдет около семи минут. Не обязательно кататься все время по центру: можно выехать в горы, расположенные на западе, – там посвободнее, дороги не забиты машинами обывателей, а перепад высот открывает простор для самых эффектных прыжков. Где бы вы ни находились, Paradise City фантастически красив. Всюду с маниакальным вниманием расположены светофоры, фонари, урны и дорожные знаки, проложенна свежая разметка и линии электропроводов. По дороге встречаются жилые кварталы, промзоны, парки, дорожные развязки, тоннели и все прочее, что может попасться на глаза в любом другом городе. Обыватели стали умнее: раньше они просто таскались по своим делам, а теперь пытаются избегать столкновений, поэтому, рассчитывая красиво пролететь в сантиметре от чужой машины, будьте готовы к тому, что ее горе-водитель в последний момент крутанет руль, – в какую сторону, заранее не



Нужен ли в Burnout «открытый город»?

Фанатский сайт Operation Burnout провел опрос на злобу дня: пойдет ли на пользу сериалу Burnout добавление открытого города вместо привычных трасс? 62.6% проголосовавших все-цело поддерживают нововведение, 32.7% еще не определились и считают, что из этого может получиться что-то хорошее. Наконец, всего 4.7% уверены, что добром это не кончится.



угадаешь. Сюда бы пешеходов, и такой город не стыдно было бы использовать в шутере, метящем в конкуренты GTA4. Самое удивительное, что вся эта красота работает на 60 кадрах в секунду, а это до сих пор редкость среди игр для PS3. Burnout с его безумными скоростями требует высокой частоты кадров. Алекс говорит, что команда сейчас упрощает модель города, чтобы в любой его части счетчик кадров замирал на отметке «60», он ему сложно поверить: за все время игры ни одна улица не показалась мне «упрощенной». Загрузок не будет, это принципиальная позиция разработчиков. Однажды показавшись при запуске игры, экран «Loading...» больше никогда не прервет ваши автомобильные приключения. Особый подход у Алекса и к сетевым режимам. Он не очень любит PC-игры с их серверами и веб-интерфейсами, где, прежде чем вступить в игру, нужно по несколько минут копаться в меню. Уважения главного специалиста

по играм в Criterion не заслужила и сетевая игра в MotorStorm – выбери трассу, выбери машину, подожди всех остальных, стартуй, финишируй, выбери машину, подожди всех остальных, стартуй... Burnout Paradise в этом смысле гораздо быстрее и проще. Оставаясь в игре, вы посыпаете приглашение кому-нибудь из ваших друзей, и он, при желании, мгновенно подключится к игре и окажется в вашем городе – одиночная игра плавно, без меню и загрузок, на лету переходит в мультиплейер! Опять же, нет нужды выбирать режимы и карты; все происходит без меню, в самом городе. Вы остановились на светофоре – начинаете гонку, чья-то машина покатилась по трассе – это уже кооперативный Crash Mode (очень смешная затея: один игрок управляет разбившейся машиной, а остальные должны таранить ее, придавая дополнительный импульс, чтобы оставшийся смог разбить на своем пути еще больше ни в чем не повинных обывательских машинок). Улицы города назывы

в честь разработчиков, на каждой из них есть свои рекорды лучшего времени и наибольших разрушений, но Алекс не особо жалует глобальные рейтинги. Обычному игроку все равно, какое место он занимает среди мировых профи: 15467-е или 15468-е. В сетевых режимах игра будет сравнивать ваши достижения с достижениями ваших друзей; в верхней части экрана специальная бегущая строка все время подсказывает, кто красивее врезается и кто быстрее ездит. Наконец, особый сюрприз будет ждать владельцев камер PlayStation Eye и Xbox Live Vision. Когда вы красиво отправляете в кювет машину соперника, камера щелкает диафрагмой и пересыпает фотокарточку прямо на ваш экран – узрите перекошенные от злости физиономии противников! Противники, впрочем, могут строить вам рожи или подсовывать к камере записочки с неприличным содержанием – и ни что не мешает вам ответить тем же. Победитель же может сделать «победную стойку» для фотографии на

память, которая будет отправлена прочим участникам. Сейчас у разработчиков почти полностью готова физическая модель, три десятка машин и виртуальный Paradise City. Покатавшись по улицам города, я говорю смело: новая физическая модель не превращает игру в симулятор, и дух Burnout здесь сложно не заметить. Ввязавшись в гонку с местными стритрейсерами, я, не зная карты, беззубко промахиваюсь мимо нужных поворотов. Спрашиваю Алекса: «Может, все-таки сделаете желтые полупрозрачные стрелочки?» Он отвечает, что новичку в городе действительно непросто. Но желтых стрелочек не будет. Знакомиться с городом и его правилами, искать и находить секреты, раскрывать тайны – вот в чем суть Burnout Paradise. Имея готовый движок и город, команда Алекса сейчас работает над геймплеем – над теми самыми правилами, секретами и тайнами – и делает принципиально иной Burnout, такой, каким мы его еще никогда не видели. **С**



СПЕЦ



АВТОЭКЗОТИКА 2007

■ Текст и фото: Алексей Дубинский (otboi@mail.ru)



АВТО

ТАЧКИ, СИСЬКИ, РОК-Н-РОЛЛ!

Что такое burnout? Сизый дым и визг покрышек? Нет, прежде всего – мощный запах горелой резины, забивающий все органы чувств и вгоняющий зрителей в яростный экстаз бензинопоклонничества. Технически burnout – вызванный искусственной пробуксовкой быстрый нагрев покрышек. Горячая резина лучше сцепляется с дорогой, поэтому в фаг-рэйсинге, где на счету каждая секунда, машины выходит на старт с уже разогретой на специальном участке резиной. Добиться пробуксовки на ровном асфальте достаточно просто на переднеприводном автомобиле, нужно всего лишь газовать, зажав ручной тормоз. На заднеприводных машинах приходится одновременно играть педалями газа и тормоза, что уже сложнее, поэтому профессионалы устанавливают специальные вспомогательные устройства на передние тормоза. Заставить покрышки дымиться можно и в режиме переключением на переднюю передачу после наката назад, в таком случае вместо тормоза используется инерция машины.



ЭКЗОТИКА 2007

Aвтомобиль никогда не был просто средством передвижения. Он был и технической диковиной, и роскошью, и глашатаем технического прогресса, он навсегда изменил способы ведения войны и экономику мирного времени. Автомобиль стал способом художественного самовыражения и инструментом в достижении спортивных побед. Сегодня по городам и весям планеты бегают неисчислимые миллионы четырехколесных рабочих лошадок, в которых от автомобильного экстрема остался лишь юридический статус транспортного средства повышенной опасности. Но есть еще люди, которые хотят от своего железного друга большего, чем трусца между домом, работой и дачей. В начале июля они собрались на московском аэродроме Тушино на ежегодном шоу «Автоэкзотика».

Сотни машин выстроились на примятой травке: тут и блещущие лаком и хромом солидные джентльмены тридцатых, и громадные американские дорожные крейсеры тех счастливых лет, когда Rolling Stones были молодыми, а ОПЕК еще не задрала цены на бензин, и невероятным образом просочившиеся сквозь дыру во времени горбатые «Запорожцы» и «Москвичи-408», оттеняющие своим забавным видом торжественное великолепие «Чаек» и «Зимов». На соседней аллее мастера тюнинга выставили машины, в девичестве сошедшие с конвейера ВАЗа, но преображеные до неузнаваемости как внешне, так и внутренне.

Тюнингуют не только отечественный автопром – яркие и сверкающие спортивные машинки для участников уличных гонок перед попаданием в студию автотюнинга сходили с конвейеров Японии, Германии, США и других

стран. Отдельное направление доработок – автозвук. Гигантские сабвуферы в багажнике и динамики в самых неожиданных местах призваны уладить слух самого требовательного меломана и всех в радиусе полукилометра вокруг. Те же, кто ценит живопись, толпились вокруг автомобилей, разукрашенных аэрографией. Такие уж точно не перепутать с братьями по конвейеру! Помимо выставки и живого общения, на «Автоэкзотике 2007» определяли победителей конкурсов по номинациям Best of Show в категориях Classic, Racing, Tuning и Custom, прошли фестивали по аэрографии и фильмам автомобильной тематики, а на включавшей в себя драг-трассу сцене каждый день шло беспрерывное представление с участием номинантов конкурсов, гоночных болидов «Формулы Русь» и даже очаровательных автомойщиц.



В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре–пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж

Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, горожими впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест

Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. В том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец

Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке

Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея

Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью

Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикую их дословно.

Тема номера

Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

Тема номера	
Burnout Paradise	20

Хит?!	
Call of Duty 4: Modern Warfare	32

В разработке	
LittleBigPlanet	36
Stuntman Ignition	38
Tony Hawk's Proving Ground	40
Memento Mori	42
So Blonde	44
Gray Matter	46
Need for Speed ProStreet	48
Syphon Filter: Logan's Shadow	50

Интервью	
Jagged Alliance 3	60
Bioshock	64

Репортаж	
World in Conflict	52



Bioshock

Космические кулеры



HYPER TX

ECLIPSE

MARS



Реклама

- Новое поколение кулеров для процессоров AMD Socket AM2 и Intel Core 2 Duo
- Великолепное охлаждающее решение для процессора и окружающих его компонентов
- Лучшее соотношение цена-производительность
- Необычный «космический» дизайн для воплощения самых необычных modding-проектов

МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30; **ВОРОНЕЖ:** РЕТ — 77-93-39; **ИРКУТСК:** Комтек — 25-83-38; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть **POLARIS** и Техмаркет Компьютерс: (495) 755-55-57



CALL OF DUTY 4: M

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск» / «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: конец 2007 года
ОНЛАЙН: www.charlieoscardelta.com



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Для издателя новость была очень неприятной. Infinity Ward, команда, которая почти что с нуля создала Call of Duty, один из лучших шутеров о Второй мировой, хотела забыть про Гитлера, Нормандию и сороковые – и сделать игру о современных военных действиях. Для Activision это могло означать потерю золотой жилы, так что издатель сопротивлялся до последнего. Сначала команда Infinity Ward все-таки собиралась выпустить Call of Duty 2 на PC и Xbox 360 – игру, мгновенно ставшую хитом. Но это уже был предел. Третья часть точно не должна иметь со Второй мировой ничего общего.

Тогда Activision сделала ход конем. В запасе у издателя была еще одна опытная шутерная команда калибром помельче – Treyarch, авторы игр-сателлитов

Call of Duty 2: Big Red One и Call of Duty: Finest Hour. Следующую разработку Treyarch прозвали Call of Duty 3 и выпустили под видом новой игры в сериале – впрочем, журналисты и опытные игроки сразу разгадали обман. Тем временем, пока покупатели PlayStation 3 только били фрицев в «ненастоящем» Call of Duty 3, в стенах Infinity Ward в большом секрете шли работы над другим, подлинным и современным Call of Duty 3. Сегодня игре поменяли циферку в названии и добавили подзаголовок Modern Warfare. Call of Duty 4 выходит в конце года на Xbox 360, PlayStation 3 и «персоналках». Сразу о главном: русские здесь – на одной из основных ролей!

Все течет, все меняется. Call of Duty, раньше всегда инсценировавшая настоящие исторические события, теперь обращается к вымышленному вооруженному

конфликту. Сегодняшняя американская «война с терроризмом» – слишком скользкая тема; лезть в машинации политиков скромная контора разработчиков не собирается. В Call of Duty 4 западный игрок столкнется с двумя самыми страшными злодеями, двумя главными внешними врагами – с исламскими террористами и русскими коммунистами. И те и другие – сущие звери, похоже нацистов. Всемирную кашу заваривает ультра-националист Захаев, заручившийся поддержкой олигархов, военных и русской мафии. Его цель – возродить Советский Союз, еще более нерушимый, чем раньше. Лучше даже сталинский, с репрессиями и «железным занавесом». Захаев якшается с исламскими террористами, которым он, видимо, пообещал после прихода к власти отдать прибыльные места на Черкизовском рынке (шутка).

В общем, такой союз двух самых страшных угроз – ночной кошмар мировой демократии. На борьбу с кошмаром отправляются американские военные, к ним присоединяются британские спецслужбы и даже, по слухам, российский спецназ, хранящий верность законно избранному президенту. Кульминацией, возможно, станет международная операция против психов, захвативших ядерное оружие, – в трейлерах отчетливо виден дорожный знак «Припять», попавший в кадр во время одной из перестрелок. Контрудар по боевикам, занявшим Чернобыльскую АЭС? Не может быть! Разработчики же отмахиваются от вопросов: мол, к чему же портить сюрприз? Поиграете – сами увидите. То, что разработкой занимается Infinity Ward – само по себе повод «крутить фонарики



«ВСЯКАЯ ВОЙНА – ВРАНЬЕ!»

MODERN WARFARE

и радоваться полчаса». Это компания, которая не делает плохих игр. Некогда небольшая команда выходцев из девелоперских подвалов Electronic Arts сегодня превратилась в одну из лидирующих игровых компаний в мире. Они знают, как делать хорошие, кинематографичные, проникновенные игры, и уже доказывали это два раза – двумя частями Call of Duty. Сомнительные нововведения из третьей части отправляются в утиль. Помните так называемые «боевые действия» – Battle Actions? Это когда на входе в дом вас за винтовку хватал фриц, заставляя играть с ним в перетягивание ружья. Такие мгновения только отвлекали от игры, не давая ничего взамен, – о чём мы честно и написали в обзоре. Теперь они отправлены к черту, и, похоже, сюжет Call of Duty 4 будет гораздо более напряжен-

ным, чем в прошлых итерациях сериала. Раньше вы были частью огромной военной машины, маленькой шестерней войны, до которой никому не было дела. Современная война в Call of Duty 4 гораздо более «личная»: каждый человек на счету, действия каждого важны и необходимы. И не удивляйтесь, если один из героев рано или поздно встретится с лидером террористов и, возможно, даже погибнет от его рук. Судя по первому и пока что единственному трейлеру, в кампании будет больше неинтерактивных заставок на движке, в которых вы смотрите на мир глазами героя, но не можете ни на что повлиять. Впрочем, сложно что-то сделать, когда вы открываете дверцу машины и получаете в лоб прикладом автомата Калашникова от человека в маске. Как тут выжить? Никак. Заранее надо было думать.

Добавляя такой более личный, более персонифицированный сюжет, разработчики не забывают и о главном, о духе игр семейства Call of Duty. Каждый раз, оказавшись на поле боя, вы будете попадать в смертельно опасный хаос – пули и взрывы со всех сторон; вокруг десятки солдат – и своих, и чужих; постоянный ор. Первый же трейлер показал, что озвучка в Call of Duty опять будет высшего качества: в ролике перемешаны фразы на английском, русском и арабском языках. Не знаем, естественно ли звучит арабский, но про русский можно сказать точно – коммунисты и спецназовцы в игре будут говорить красиво и грамотно. Современные военные шутеры у многих связываются с играми сериала Tom Clancy's Ghost Recon от Ubisoft и, по словам разработчиков, геймеры опасаются, уж



Готовы спорить, это один из лидеров террористов. И, похоже, он недоволен нашим героем.



Британские спецслужбы штурмуют самолёт. Вы представляете себе Call of Duty... в самолете?



Нам почему-то кажется, что этот худощавый усатый джентльмен – младший брат Эма Фишера. Вместе они бы составили отличную пару а-ля Марло и Луиджи.



История сериала



Call of Duty



Call of Duty 2



Call of Duty 3



Call of Duty 4: Modern Warfare

Хит?!

ЗА:

- Новая часть культовой игры от разработчика, заслужившего доверие.
- Современное оружие и техника, злободневный сюжет.
- Сетевые режимы, безумно популярные еще со времен Call of Duty 2.
- Русские злодеи, грамотная родная речь и, возможно, шанс поиграть за наш спецназ.

ПРОТИВ:

- Современные военные шутеры надоели всем не хуже шутеров о Второй мировой.
- Осенью появятся очень серьезные конкуренты – Halo 3, Crysis, Battlefield: Bad Company, Medal of Honor: Airborne, Brothers in Arms: Hell's Highway.
- Дважды Call of Duty 2, даже модифицированный, вряд ли сможет работать с физикой так, как это удаётся Crysis.
- Работа над тремя версиями сразу может привести к тому, что некоторые из них будут выпущены небоеспособными.

Говорят, ни с чем не сравнимое развлечение – сбить чужой вертолет прямо во время высадки.



не превратили ли их любимый Call of Duty в тактический шутер. Можно быть спокойным: нет, не превратили. Как и раньше, вы – простой солдат; вы часть отряда, но не командир. Ваша самая главная задача – позабочиться о своей шкуре, и лишь вторая по важности – выполнить приказ.

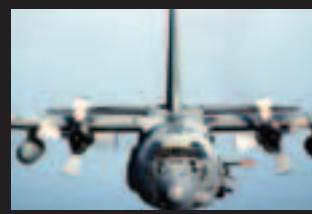
Разработчики рассказывают, что еще когда делали первые части Call of Duty, всегда хотели добавить на поле боя вертолеты. Но вот беда – первый атакующий вертолет, YH-32 Hornet, был построен в начале пятидесятых и никак не мог принять участие во Второй мировой. Более того, солдаты сороковых не располагали надежными и мобильными средствами связи и, как следствие, не могли быстро координировать действия. Call of Duty 4 покажет, как изменились военные операции за последние

шесть десятков лет. Воображение рисует лихой штурм логова террористов с несколькими направлениями сразу – с применением дымовых, световых, слезоточивых и атакующих гранат, современного оружия и техники. Штурм, в котором каждая секунда на счету и даже мизерное промедление может обернуться провалом. Кстати, очки ночного видения стали применяться только во время войны во Вьетнаме – ждите, с ними мы тоже обязательно встретимся в Call of Duty 4. Кроме этого, иногда вы сможете вызывать поддержку с воздуха (по крайней мере, играя за американцев) и даже посидеть в кресле пулеметчика на воздушных средствах поддержки. Представив себе открывающиеся возможности, поневоле думаешь о прошлых частях Call of Duty – если даже

при довольно скучном наборе оружия и оборудования разработчикам удалось сделать такие захватывающие игры, то Call of Duty 4 станет еще интереснее, еще быстрее и эффектнее. Структура миссий не будет линейной. Знатоки сериала вспомнят, что и раньше мы шли в бой в составе то одной, то другой армии, в разное время и в разных местах. Теперь между заданиями игра покажет изображение земного шара с указанием точки проведения следующей операции. Сюжет довольно сложен, и этот экран пояснит, что уже произошло и что еще должно произойти – с вашей помощью, конечно. Завершая одну миссию, вы никогда не будете знать, что случится в следующей. Кампания собрана как эпизод телесериала 24: все уровни – части одной картины, но разбросанные во времени

Полетим с ветерком!

В одном из уровней мы попробуем себя в роли пулеметчика на борту самолета Lockheed AC-130. Эта тяжело вооруженная летающая крепость используется для атаки наземных сил противника и воздушной поддержки пехоты. Самолет оснащен несколькими тяжелыми пулеметами, против которых вряд ли сможет устоять какая-либо наземная техника. Производство такой машины обходится в 130–200 миллионов долларов США, и сейчас на вооружении состоит меньше двадцати таких самолетов. Разумеется, потеря этой машины была бы для армии ощутимым ударом. Впрочем, противник обычно не связывается с летающими крепостями – сбить такую «птичку» с земли очень непросто, даже с применением специального вооружения.





и пространстве. Будут даже миссии-флэшбеки, в которых вы попробуете себя в роли одного из нынешних союзников. И хотя мы еще не видели Call of Duty 4 в действии, судя по внешнему виду, она построена на доведенном до ума движке Call of Duty 2. Моторчик научился лучшеправляться с большими открытыми пространствами, умеет работать с неплохими спецэффектами (особенно если речь идет об освещении) и держит строго 60 кадров в секунду на любой консоли.

Разработчики считают, что игра, работающая на 60 кадрах в секунду, подозрительно воспринимается как более реалистичная, поэтому все, что могло уронить частоту ниже заветной отметки, немедленно списывается. Требования к персональным компьютерам пока не объявлены, но напомним,

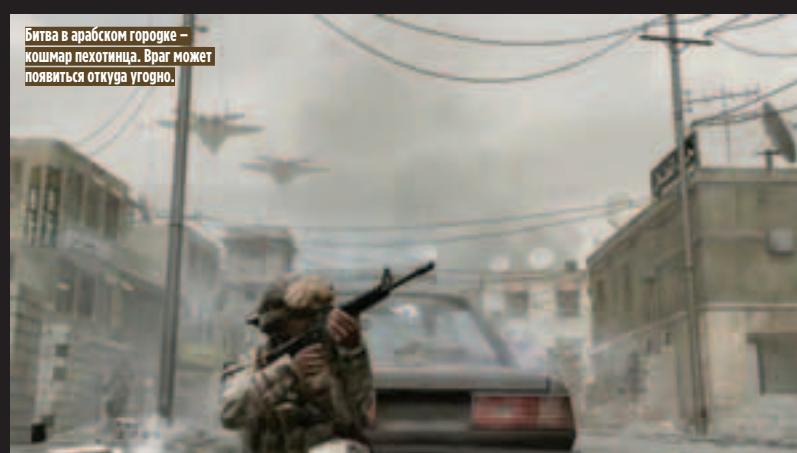
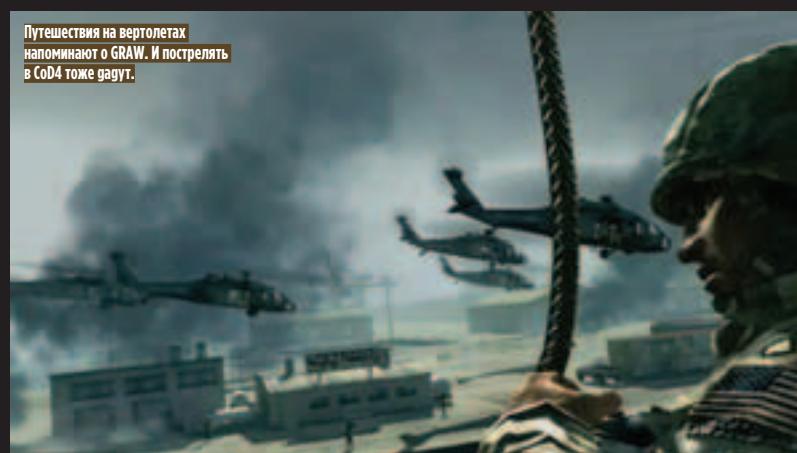
что Call of Duty 2 хотела увидеть процессор на 1.4 ГГц, 256 мегабайт оперативной памяти и 64 мегабайт видеопамяти. В четвертой части движок научился гораздо лучше отображать траву и кусты – так что теперь хорошо камуфлированный снайпер в самом деле сольется с растительностью. Из недостатков графики невооруженный глаз замечает крюковатые пальцы на трехмерных моделях и уже знакомый по Call of Duty 2 эффект «резиновой одежды» – виртуальная форма отражает свет так, словно сделана из резины или пластика. Не понимаете, о чём мы? Взглядите на красный берет лидера террористов или маску злого мужика с АК – и того и другого вы найдёте на скриншотах. Многие обновки остались «под капотом» и не бросаются в глаза. Баллистика стала куда

более подробной по сравнению с прошлой частью, где почти все стены считались абсолютно твердыми. Теперь пули могут пробивать стены и двери... а могут и не пробивать, если преграда слишком прочная или оружие не обеспечивает достаточной ударной силы. К выбору укрытия придется подходить с особенной осторожностью; в сетевой игре штурмовые винтовки, легко пробивающие непрочные стены, наверняка найдут своих любителей. Ходят слухи, что физический движок сможет обрабатывать даже разрушаемые здания (это значит, что танки станут убийственно эффективными, а снайперам придется опасаться не только других снайперов, но и молодчиков с базуками, плящущих на звук стрельбы – зона поражения ракеты не требует от них какой-то точности). Впрочем, вряд ли физика Call

of Duty 4 сможет тягаться с умопомрачительным движком Battlefield: Bad Company, да и те взрывы, которые показали в первом трейлере, не производят особенного впечатления. Одиночная кампания продолжает превращаться в интерактивное военное кино: интерфейс почти полностью исчезнет с экрана, здоровье можно восстанавливать, как в Call of Duty 2 или Gears of War, просто отсидевшись в укрытии. Говорят, в игре ожидается обновленная система сохранений, благодаря которой после смерти придется переигрывать только последние 10–15 секунд. Впрочем, об этом пока известно не так много – как и о мультиплееере. Сетевые режимы стали обязательной и очень популярной частью игр сериала, в Call of Duty 2 и сегодня заходят поиграть несколько десятков тысяч человек в день, и четвертая часть игры должна

Грант Колье, один из лидеров проекта:
«Современная война – скучная штука. Ты едешь на «Хаммере», пока самодельная мина не оторвет машине колесо. Из кустов выходят люди и стреляют в тебя. Ты отстреливаешься, они убегают в кусты. Вы же знаете, мы в Infinity Ward привыкли делать по-другому. Ваш враг в Call of Duty 4 – организованная и современная сила. Они обладают всеми технологиями, которые стоят на вооружении обычных армий».





Кое-что о военных шутерах

В те времена, когда словосочетание «игра про Вторую мировую» еще не было ругательным, Medal of Honor стала первым знаменитым военным шутером. Слагавшее успеха – популарное время и место действия, настоящие оружие и форма, отсутствие лишней героики. В продолжении, Medal of Honor: Allied Assault, игрок перестал быть супергероем, который в одиночку спасал мир от фашистов – он стал частью армии союзников и сражался уже бок о бок с однополчанами. Call of Duty подняла планку еще выше – ко всем идем Allied Assault эта игра добавила пафос. Все, что происходило в Call of Duty, словно было частью эпического герического блокбастера, и пока вы играли в обычный военный шутер, вокруг статисты ставили целый спектакль: гибли сослуживцы, горели танки, рушились здания, падали самолеты... Неудивительно, что Call of Duty превзошла Allied Assault, ведь компания Infinity Ward была основана людьми, которые раньше делали Medal of Honor, но утомились работать на Electronic Arts и ушли на волны хлеба. С тех пор так и повелось: Infinity Ward делает самые впечатляющие военные шутеры в мире.

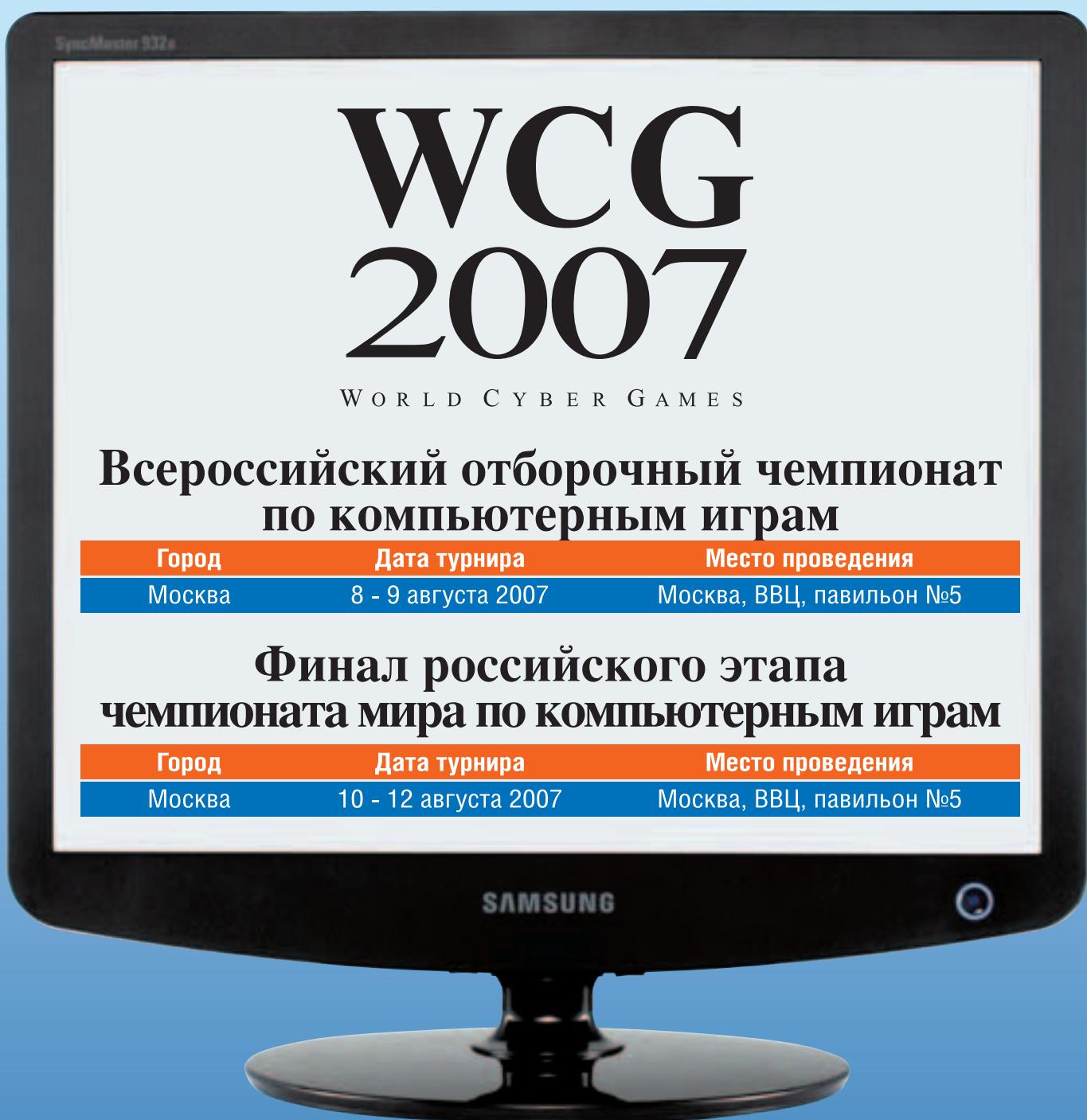
Джейсон Вест, один из лидеров проекта:

«Мы не даем игроку ни секунды отпуска. Вот он спускается с вертолета на веревке, вот участвует в пехотном штурме, вот лежит в засаде со снайперской винтовкой, вот пробует себя в роли пулеметчика за гатлингом на борту штурмового самолета AC-130».

вывести мультиплейер на новый уровень. Отправляясь на просторы Сети, каждый игрок создает себе уникального персонажа, зеленого новичка. Побеждая в матчах, вы открываете новое оборудование, улучшенное оружие, прочие мелочи – совсем как в Battlefield 2142. Прежде чем отправиться в бой, вы выбираете комплект оборудования – скажем, для стрелка, снайпера или шпиона. Любой комплект можно изменить на свой вкус, и если вам не хватает пистолета с глушителем в наборе пулеметчика – берите, не стесняйтесь. Каждый сетевой солдат будет обладать набором «перков», уникальных особенностей, знакомых ролевикам еще с Fallout. Пример: вы можете получить

перк, который повышает точность стрельбы из определенного вида оружия. Пока не совсем понятно, что будут делать прочие перки и как разработчики собираются балансировать сетевую игру, если старослужащие будут стрелять точнее, чем новички – видимо, об этом нам расскажут позже. Наконец, помня о не слишком удачном интерфейсе поиска, создания и выбора матчей в Call of Duty 2, разработчики собираются пересмотреть интерфейс сетевой игры и сделать его доступным, простым и понятным. Call of Duty уже однажды прославился – когда сумел выйти «из грязи в князи» и стать одним из лучших, если не лучшим сериалом о Второй мировой.

Сейчас, на рубеже выхода Call of Duty 4, есть одна вещь, которую разработчики точно не должны делать. Какой бы хорошей ни была Call of Duty 2, четвертая часть просто не может оказаться той же игрой с другими декорациями – террористами вместо немцев и M16A1 вместо «Томпсона». И разработчики это понимают. Меняя время действия, они дают игроку море новых возможностей и показывают совсем другую войну. Не опускаясь до уровня тактического шутера вроде Rainbow Six, Call of Duty вновь остается эпическим военным кино с огромными сражениями, оглушительными взрывами и героическими подвигами на каждом шагу. В конце концов, за это мы его и любим. **С**



Монитор Samsung SyncMaster 932B

официальный монитор World Cyber Games 2007
Russia Preliminary

**Что нам стоит мир построить**

Разработчики обещают, что набором готовых уровней игроки могут не ограничиваться – желающим создать что-то свое в LittleBigPlanet будет где развернуться. Пользователи смогут конструировать как отдельные объекты, а затем размещать их на уже имеющихся уровнях, так и построить с нуля собственный мирок, заполнив его хитрыми препятствиями и ловушками. При этом никто не помешает вам пригласить в свежесобранный мир гостей и проверить их навыки. Разумеется, ваши online-товарищи также вольны ответить любезностью на любезность. Ходят слухи, что пользовательские уровни предложат выкладывать в PlayStation Net Store, но авторы игры пока не торопятся делиться всеми замыслами. Но уверяют, что обменом уровнями и хождением друг к другу в гости дело не ограничится, и со временем у обитателей LittleBigPlanet появятся и другие возможности для взаимодействия. Что ж, такими темпами сотрудники Media Molecule, если вовремя не остановятся, запросто превратят собственное детище в эдакий MMO-платформер.



LITTLEBIGPLANET

КОМПАНИЯ SONY И СТУДИЯ MEDIA MOLECULE РЕШИЛИ ПЕРЕВЕРНУТЬ ЖАНР ПЛАТФОРМЕРОВ С НОГ НА ГОЛОВУ.

Приятные сюрпризы в истории современной игровой индустрии становятся все большей редкостью. Издатели и разработчики не желают рисковать и действуют по годам проверенным схемам, десятками штампую дорогие, технологически совершенные, но мало чем отличающиеся друг от друга проекты. Поэтому неудивительно, что дебют LittleBigPlanet – эдакой белой вороньи в толпе экиннов, шутеров и симуляторов – на конференции GDC'2007, прошедшей весной, вызвал столько шума. Ведь сравнить детище не слишком известной студии Media Molecule попросту не с чем. Удивило другое – каким образом британскому коллективу удалось этого добиться?

Все гениальное просто

Если не вникать в подробности, перед нами самый обычный, совершенно де-

сткий на вид платформер, к тому же достаточно простой и на редкость миролюбивый: даже после внимательного изучения скриншотов, видеороликов и демоверсий нам не удалось обнаружить в LittleBigPlanet ни одного противника. Спрашивается, как в такое играть, когда некому прыгнуть на голову, некого расстрелять или избить? Что в такой игре вообще может быть интересного? Ответ не придется долго искать: в LittleBigPlanet, прежде всего, интересен сам виртуальный мир, точнее то, как с ним можно взаимодействовать. Каждый этап LittleBigPlanet представляет собой набор хитро замаскированных головоломок, раскусив которые, вы доберетесь до финала. Они, в основном, связаны с прокладыванием пути: ваши подопечные по дороге будут то и дело натыкаться на различные естественные препятствия. Ну а вам, само собой, необ-

ходимо понять, как эти препятствия либо обойти, либо устраниć. И поскольку уровней обещано превеликое множество, то и задачи обещают быть самыми разнообразными. Где-то придется искать (точнее, возводить собственными силами из подручных материалов) мост через пропасть; где-то заставят карабкаться вверх, попутно помогая товарищам по команде; ну а где-то – убрать с дороги целую гору мусора, забытого неизвестными доброхотами. Такое многообразие заданий требует от персонажей соответствующей подготовки. А они, несмотря на комичную внешность, умеют не так уж мало. Кнопка X и шифт L1 отвечают за прыжок, кнопка «круг» – за взаимодействие с различными предметами, а шифт R1 дает возможность ухватиться за тот или иной объект (если он значительно больше по размерам), либо взять его с со-

бой (если габариты подходящие), чтобы использовать позднее. Аналоговые рукоятки и вовсе получили двойное назначение: в стандартном режиме они отвечают за смену угла обзора камеры, а зажав их, вы сможете управлять только руками подопечного. Кнопке «квадрат» досталась более декоративная функция. Она всего лишь открывает доступ к хранилищу аксессуаров и одежду – их при желании можно нацепить на героя, подчеркнув тем самым его индивидуальность. Не забыли разработчики и о встроенном в контроллер SIXAXIS гироскопе – наклон контроллера в ту или иную сторону заставляет героев крутить головой, обозревая окрестности. Наконец, учли даже такую мелочь, как выражение лиц: нажав на цифровую крестовину, вы увидите, как кукольные мордочки расплываются в улыбке или корчат злобные гримасы. Для чего это

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ЖАНР: action-adventure, platform
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Спорт Клуб»
- РАЗРАБОТЧИК: Media Molecule
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ДАТА ВЫХОДА: начало 2008 года.
- ОНЛАЙН: <http://mediamolecule.com/games.html>



■ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Пока один коротышка мирно копошится на земле, второй испытывает реактивный ранец.

2 На первых порах персонажи будут выглядеть вот так, но затем вы сможете менять их облик...

3 ...с помощью этой нехитрой «менюшки», чтобы в конце концов...

4 ...получить вот такой выдающийся результат.

5 Это – не детская площадка, а всего лишь типичный уровень LittleBigPlanet.

6 Коробка на голове – вещь модная, но непрактичная.



Каждый этап LittleBigPlanet – набор хитро замаскированных головоломок, решив которые, вы доберетесь до финала.

может пригодиться? Ну, например, для общения с другими игроками. Как вы, наверное, уже догадались, LittleBigPlanet (хотя и позволяет проходить уровни в гордом одиночестве) рассчитана именно на командные действия. Там, где застрынет отщепенец-индивидуалист, целая команда неуклюжих коротышек наверняка не растеряется и найдет выход из затруднительного положения. Скажем, наткнувшись на здоровенный бульдожник, группа игроков совместными усилиями просто-напросто оттеснит его в сторону, не тратя времени на поиск обходного маршрута. Нужно забраться на какое-нибудь труднодоступное возвышение? Тоже не беда – сообща закидыва-

ете туда одного, а он затем уже помогает подняться остальным. И таких случаев в LittleBigPlanet будет видимо-невидимо – коллективному разуму всегда найдется, где проявить себя в полную силу.

Скромное обаяние буржуазии

Графическое оформление – под стать всей игре в целом. Поначалу кажется, что ничем выдающимся картинка похвастать не может. Но стоит приглядеться повнимательнее, и впечатления меняются. Причем только к лучшему. Конечно, архитектура уровней не поражает воображение, персонажи – всего-навсего тряпичные куклы, наряженные в несуразные костюмы, да и буйства

спецефектов заметить не удалось. Зато каждая деталь здесь на своем месте, каждой мелочи разработчики уделили самое пристальное внимание, анимация – выше всяких похвал, а спецэффекты использованы именно там, где они действительно уместны, благодаря чему выглядит LittleBigPlanet на удивление цельно. Скажем больше – среди десятков и сотен игр, анонсированных для платформ нового поколения, проектов, столь же обаятельных и симпатичных, найдется очень немного.

Герои нового времени

Было время, когда Sony предпочитала тратить деньги на стопроцент-

ные блокбастеры, вроде Gran Turismo, и не слишком жаловала разработчики, подобные LittleBigPlanet. Однако правила изменились, и чтобы не уступить конкурентам, компании приходится изменять собственным привычкам. Аляповатая, в чем-то неуклюжая и комичная, LittleBigPlanet должна, по замыслу создателей, сделать для PlayStation 3 то, что когда-то сделали для ее предшественниц сериалы Final Fantasy, Metal Gear Solid и Grand Theft Auto – удержать уже имеющихся поклонников и привлечь новую аудиторию. А вот удастся ли осуществить задуманное, мы узнаем лишь после того, как творение Media Molecule появится в магазинах. Что, кстати, произойдет не так уж скоро: авторы игры не слишком торопятся и обещают завершить разработку не ранее начала будущего года. **СИ**

**ИНФОРМАЦИЯ**

ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2
ЖАНР: racing.mission-based
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК: Paradigm Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 28 августа 2007 года
ОНЛАЙН: www.stuntmanignition.com



Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru

1

Онлайновые битвы за роль Мультиплеерных режимов в Stuntman: Ignition несколько. Самым интересным, как нам представляется, станет Backlot Battle – сочетание гонок на выживание и каскадерских заездов. Здесь ваша цель – не просто прийти первым к финишу, но и, попутно выполняя трюки, набрать наибольшее число очков среди соревнующихся. Поучаствовать в соревновании беспределе удастся только владельцам версий для Xbox 360 и PS3.

**2**

1 Аттракцион «Почувствуй себя Дэйвом Миррой». Задача достойна знаменитого велосипедиста-экстремала – приземлиться на шаткое сундышко посреди озера.

2 Камера! Свет! Мотор! Педаль в пол. Поехали!

3 Полицейские в Stuntman: Ignition всячески стараются насолить киношникам. Впрочем, и каскадеры не лыком шить!



STUNTMAN: IGNITION

ЖИЗНЬ КАСКАДЕРА ПЕСТРА И ОПАСНА, СУДЬБА КАСКАДЕРА НЕПРЕДСКАЗУЕМА.

Eще в 2006 году Atari объявила, что продолжение оригинальной Stuntman для PS2 перенесет на Xbox 360. Вслед за анонсом последовало новое известие: издавательство THQ перекупило у многострадальной компании и права на марку, и команду разработчиков каскадерских приключений – Paradigm Entertainment. И лишь в начале этой весны подоспело подтверждение: Stuntman: Ignition выйдет сразу на двух консолях нового поколения. Да и PlayStation 2 не останется без внимания. Итак, нам предстоит вжиться в образ трюкача, чья задача – подменять актеров в кадре во время особо опасных сцен. Впрочем, гореть в огне или прыгать с одной крыши небоскреба на другую на своих двоих не придется. Специализация героя – автомобили, а точнее все, что может ездить, катиться или пла-

вать: от юрких мотоциклов до катеров на воздушной подушке. Сюжетный режим предложит поучаствовать в съемках 6 кинолент разных жанров. Например, в демоверсии нам показали современный боевик Aftershock и ретро-детектив в духе 70-х Overdrive. В каждом фильме предусмотрено шесть миссий, в которых требуется ловко выполнять опасные финты. Скажем, подъехать впритирку к другим машинам или ухарски всплыть в поворот. Если в оригиналной Stuntman каждая ошибка возвращала персонажа на начало уровня, в Stuntman: Ignition режиссеры подобрали: не гонят каскадера со съемочной площадки, пока тот не провалит больше пяти трюков. С каждым новым эпизодом или фильмом возрастает сложность заданий и их количество, а времени на выполнение даётся всё меньше. Выручает творческий подход к работе – баллы спортсме-

ну начисляются не только за обязательные трюки, но и за импровизации. Достаточно пнуть в бок встречный автомобиль, сбить пару фонарных столбов или снести придорожное кафе. Разработчики уверяют: интерактивных декораций припасено столько, что особо удалые геймеры, используя все свои навыки, смогут превратить обычную гонку в настоящую каскадёрскую пиршество из взрывов и сломанного студийного реквизита. Для пущего восторга в Paradigm Entertainment прикрепили к Stuntman: Ignition неплохой физический движок – правдоподобные разрушения гарантированы.

Почти все бонусные вкусняшки, открытые в сюжетном режиме, предназначены для любопытного режима Create. Выглядит он, как любой редактор в последних играх о бравом скейтбордисте Тони Хоке. Из огромного количества

всевозможных рамп, трамплинов и ящиков сооружаем себе смертоносную конструкцию для трюка. Выбираем колымагу – и вперед в неизвестность. Paradigm Entertainment клятвенно заверяет, что благодаря огромному количеству построек и автомобилей, Create Mode надолго увлечет игрока, а заодно и предложит замену основным миссиям. Когда речь заходит о бескомпромиссных ралли, предлагающих усеваться путь к победе обломками машин соперников, сразу вспоминаются сериалы FlatOut и Burnout. Stuntman: Ignition не споривает лавры признанных мэтров, но предлагает свой вариант: не самый впечатляющий по графике, зато привлекающий «киношным» антуражем. Удастся ли Paradigm Entertainment сделать каскадерский симулятор еще и по-настоящему захватывающим, мы узнаем в августе. **СИ**

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE

РЕКЛАМА

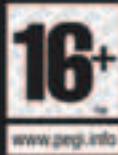
ДЕСАНТ В НЕБЕ. ПОБЕДА НА ЗЕМЛЕ.

Для нас война начинается здесь и сейчас.
Там, внизу, каждый будет сам за себя.
Каждому предстоит сделать свой выбор.

Старая колокольня?
Крыша караульной?
Или центр вражеского лагеря?
Каждый сам выбирает свою судьбу.
Но первый шаг - самый главный.

Высадка начнется 8.28

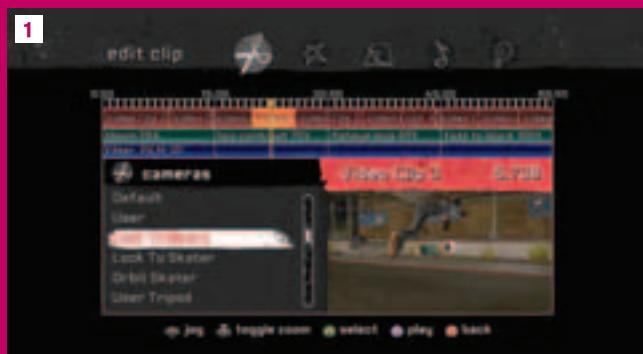
moh.ea.com
electronicarts.ru



PLAYSTATION. 3



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.



TONY HAWK'S PROVING GROUND

СЧИТАЕТЕ, ЧТО ДАВНО НЕ БЫЛО ХОРОШИХ ИГР СО СЛОВАМИ TONY HAWK В НАЗВАНИИ? ПОДОЖДИТЕ PROVING GROUND.

Activision не скрывает, что сериал Tony Hawk уже принес ей более миллиарда долларов. При этом каждая часть появляется на всех современных платформах (за редким исключением в виде American Sk8land для GBA и DS или Downhill Jam, которую так и не удастся перенести ни на Xbox 360, ни на PS3). Неудивительно, что tandem Activision/Neversoft Entertainment и не думает сбавлять обороты или переключаться на что-то другое. Правда, теперь разработчикам серии с Тони Хоком в главной роли надо держать ухо востро – на пятки им наступает Electronic Arts с интересующей вариацией на тему скейтбордов Skate (подробности читайте в «СИ» №234). И похоже, что теперь Neversoft Entertainment взялась за

дело всерьез, а не спустя рукава, как это порой случалось. Прежде всего геймеры сами выберут путь развития скейтбордиста. Карьеристы катаются ради славы и денег, экстремалы-хардкорщики выполняют опасные трюки ради адреналина, а проектировщики увлекаются строительством (об этом читайте дальше). Причем накопленный опыт пригодится не только во время прохождения основной сюжетной линии – при желании можно посоревноваться с другими игроками в многопользовательском режиме. А некоторым трюкам научат только мастера (конечно, без приглашенных знаменитостей не обойдется). Впрочем, никаких особых сюрпризов не предвидится, так как всех персонажей мы видели и в прошлых играх сериала: самого Тони Хока,

Райана Шеклера, Арто Саари, Эндрю Рэйнольдса и других, – всего приглашенных звезд немногим больше десяти. Но присутствуют они не для галочки. С каждым из них предстоит пересечься во время прохождения: разработчики обещают 9 долгих эпизодов и более 80 видеороликов. Но есть одна небольшая особенность, благодаря которой Proving Ground действительно в выигрыше перед Skate – шанс построить собственную скейт-площадку! Конечно, нам не позволят соорудить кусочек настоящего города с домами, стенами и парковочными стоянками (здесь не Sim City), но именно площадку – пожалуйста. Выбирать есть из чего – желающим потрудиться предоставят более 400 возможных конструкций: различные перила, малые и большие рампы, скамейки –

и все-все-все остальное, что мы уже видели (вернее, по чему мы прыгали и скользили) в предыдущих представителях сериала. Это всего лишь один, но достаточно веский ответ детишку EA Black Box. Впрочем, остается еще одно немаловажное обстоятельство – звуковая дорожка. И если разработчики Skate уже открыли карты (в списке числится Children of Bodom, Дэвид Боуи, Nirvana, Slayer, The White Stripes и многие другие известные группы и исполнители), то в Neversoft пока что молчат. Так что сравнивать треклисты, а также графику, физическую модель и многое другое мы будем осенью – именно тогда начнется битва двух титанов. Вам интересен исход «схватки»? Нам тоже! Ведь пока что очень сложно определить победителя. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS
■ ЖАНР: sports.alternative.skating
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Спорт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК: Neversoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2007 года
■ ОНЛАЙН: www.thpgonline.com



■ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

■ 1 Не забыт видеоредактор. Это, конечно, не Adobe Premier, но вырезать лишнее и наложить некоторые эффекты удастся. Похоже, Neversoft все-таки работает с оглядкой на EA Black Box.

■ 2 Сетевой режим позволяет мериться не только скейтерскими навыками, но и площадками.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и розничной торговли:
в центре: 115, Шулявский проспект,
офисный центр «Форекс» - 10-й
подъезд, Нижний этаж, кабинет 84,
г. Киев, Украина 03000;
тел.: +38044 223-87-77;
факс: +38044 223-44-07;
тел/факс: +38044 223-44-07.

ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

© 2002 KRAKX PRODUCTIONS
ИГРА РАЗРАБОТКА: KRAKX PRODUCTIONS
ПРОДОВОЛСТВИЕ: KRAKX PRODUCTIONS
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004

Реклама



arise



КГАПХ
реклама

**Капелька истории**

Латинское выражение «memento mori» не нуждается в переводах. С давних пор художники отговаривали ему должное. Как тут не вспомнить могущую в средневековье даму с косой, уничтожающую все и вся! А ведь популярный сюжет назывался «помни о смерти». Да что там, этому выражению благодарное человечество обязано появлением в живописи такого жанра, как натюрморт. По мнению живописцев прошлого, именно мертвая природа как нельзя лучше показывала бренность всего сущего. Грозное напоминание вдохновляло поэтов. Его даже знал один из героев «Кавказской пленницы», правда, в апокрифическом переводе. Помните, «момент и в море»? Остается надеяться, что авторы, памятя о смерти, сотворят нечто столь же великолепное.



MEMENTO MORI

КОГДА ПРАВИТЕЛЬСТВО И ОБЩЕСТВО БЕССИЛЫ, ЗА ДЕЛО БЕРУТСЯ СОТРУДНИКИ ПИТЕРСКОЙ МИЛИЦИИ.

Исчезновение из Эрмитажа нескольких шедевров – событие не слишком удивительное. За время существования этого прославленного музея оттуда украли не один десяток экспонатов. Пропадало все – от монет до предметов интерьера и огромных полотен. Конечно, подобные случаи не всегда ускользают от внимания прессы. Вспомните, последний скандал такого рода произошел буквально в середине прошлого года. Но большая часть краж все-таки остается незамеченной. И это не удивительно, ведь в музее хранится три миллиона экспонатов, так что одна только полная инвентаризация потребовала бы многих месяцев непрерывной работы. Сотрудники Эрмитажа сожалением рассуждают о подобном положении дел, но изменить ничего не могут. Словом, ни для кого не секрет, что

экспонаты пропадают, и тайна может быть заключена в самих предметах. В частности, по мнению компании Centauri Production, в музейных коллекциях есть произведения, которые не только дорого стоят, но и таят самую настоящую угрозу для общества. Возьмем картины, изображающие Ангела Смерти. По мнению разработчиков, сей персонаж является некоторым людям в тот миг, когда они находятся на грани жизни и смерти. На протяжении веков многие живописцы стремились увидеть мифическое существо, но добились встречи лишь единицы. Вот на их-то картинах и изображен Ангел. Согласно сюжету Memento Mori, существует тайная финская секта, которая занимается похищением полотен с Ангелом Смерти. Приверженцы этого ордена крадут и уничтожают произведения искусства, чтобы простые смер-

тные не могли созерцать загадочный облик. Каковы их истинные побуждения и где кроется тайна, мы узнаем только после релиза. Игроку не придется брать на себя управление этими своеобразными сектантами-фанатиками, хотя согласитесь, stealth-action в Эрмитаже – это было бы занято. Нас ждет point-n-click и роль сотрудника питерской милиции. Познакомьтесь с героиней, девушку зовут Лариса Ивановна Светлова. Удивительное дело – неужели у русского персонажа компьютерной игры вполне нормальное имя? Руководит ею полковник Останкевич, начальник двенадцатого отделения милиции. Подозрения этого бравого служаки падают на финский клан. Впрочем, не исключено, что полковника связывают с представителями этого тайного сообщества давние счеты. В помощь Светловой Останкевич на-

правляет некоего Максима Дюрана, осужденного за подделку дорогих картин. Таким образом, под нашим началом окажется сразу два персонажа. Вот только пока не совсем ясно, как именно они будут взаимодействовать между собой. На немногочисленных скриншотах Лариса всегда в одиночестве, и сам собой напрашивается вывод: возможно, Дюран будет вести расследование совершенно в другом месте. В любом случае не стоит гадать на кофейной гуще, лучше, как уже было сказано выше, подождать релиза. Хотя ожидание может и затянуться. Судите сами, игра точно не увидит свет раньше начала 2008 года. Мало того, разработчики пока весьма неуверенно называют точную дату, так что не удивляйтесь, если в конечном счете Memento Mori появится на прилавках ближе к середине следующего года.

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: adventure.third-person
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Anaconda
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК: Centauri Production
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008
■ ОНЛАЙН: www.anaconda-games.com



■ Автор: V.P.
vp@gameland.ru

1 И какое приключение, в котором действует тайный клан, обойдется без кровавой резни?

2 Пока что подробностей не слишком много, хотя доподлинно известно: география расследования не ограничится одной лишь северной столицей. Более того, еще не ясно, удастся ли побродить по виртуальному Питеру.

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и узлового розничного
рынка «1С-Мультимедиа»
ООО «Адамант-Мультимедиа»
123005, Москва, ул. 64, д.
Соколенково, 21,
тел.: +7(495) 931-44-07;
адреса сайтов: www.1c.ru, www.1c-m.ru

«...главная надежда российского
шутеростроения...»
Игромания. Июль-2007

«Проклятие над российскими
разработчиками снято...»
ЛКИ. Июль-2007

ИСХОД С ЗЕМЛИ

- Динамичный и непредсказуемый сюжет
- Разнообразные локации и игровые персонажи двух планет
- Прекрасные визуальные эффекты
- Реалистичная физика и транспортные средства

WWW.EXODUS-GAME.COM



© 2007 ЗАО «1С». Игра разработана компанией «Адамант-Мультимедиа»

РЕКЛАМА



SO BLONDE

БЛОНДИНКА ЗА БОРТОМ!

Cогласитесь, в нашей жизни немало предрассудков. Один из них – едва ли не самый распространенный – касается блондинок, а точнее их умственных способностей. Принято считать, будто дамы со светлыми волосами все как одна пустышки. Преувеличение это или нет, мы разбирать не будем. Заметим только, что разработчики So Blonde полностью согласны с этим мнением. Видимо, поэтому они представляют девушке с волосами цвета пшеницы главную роль в своей игре. Но сие не означает, что нас ждет встреча с эдаким «симулятором сияющей Barbie». Не беспокойтесь, основной целью будут вовсе не походы по магазинам, не выбор подходящих нарядов и не посещение гламурных вечеринок закрытого типа. Как раз наоборот, создатели игры из Wizarbox постарались увести свою героиню как можно дальше от подоб-

ной жизни. Белоокрая пигалица по имени Санни Блонд (вот уж, что называется, говорящая фамилия!), избавлена от бесконечной череды однотипных развлечений. Каким образом? Злодейка-судьба загнала девушку в лихой переплет. И пусть поначалу нашей блондинке придется очень несладко, пройдя через огонь и воду, из недалекого подростка она превратится в отважную искательницу приключений. А начиналось все мирно. Санни, избалованная вниманием родителей и сверстников, была самой обычной девушкой семнадцати лет от роду. От жизни ей ровным счетом ничего не требовалось, кроме мобильника, косметики и приличного запаса модных одежд на ближайшие полгода. Мисс Блонд вовсе не хотелось участвовать в свадебном юбилее родителей, отправившихся на борту трансатлантического лайнера в небольшой круиз с близкими друзьями и родственниками.

Но недолго пришлось изнывать от скучки юной Сани – внезапно поднявшийся шторм смыв девушки за борт. Как бедняжка чувствовала себя в лапах разъяренной стихии, неизвестно, поскольку очнулась она лишь на острове. Кстати, этот участок суши оказался не только обитаемым, но даже густо заселенным, причем самыми настоящими пиратами. Что это за островок, откуда взялись пираты и как Санни вернуться домой – вот вопросы, ответить на которые можно будет уже в ближайшее время. Ждет своего часа и еще один, главный вопрос: захочет ли девушка возвратиться к прежней жизни после стольких приключений? So Blonde – первый приключенческий проект французской студии Wizarbox, до сей поры известной лишь благодаря играм для мобильных телефонов и незамысловатым консольным продуктам. Поскольку компания обращает

ся к данному жанру впервые, все заверения о неожиданных сюрпризах по ходу действия, отличном черном юморе и необычных игровых ситуациях можно было бы воспринять скептически. Но есть одно «но» – участие в проекте самого Стива Инса (Steve Ince). Напомним, что он успел поработать над сценарием Beneath a Steel Sky, Wanted: A Wild Western Adventure, а также над первыми тремя частями Broken Sword. Сам Стив отмечает, что ему по душе именно классические «point-n-click» приключения, видимо, поэтому в So Blonde не придется прикасаться к клавиатуре. Кстати, бежать за новой видеокартой после релиза игры тоже не стоит – графика So Blonde будет напоминать Broken Sword и Runaway, а в эти игры сейчас можно играть даже на офисных компьютерах. И последнее, встреча с Санни нас ждет уже этой осенью – приключение-то почти готово.

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: adventure.third-person
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Anaconda
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК: Wizarbox
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2007
■ ОНЛАЙН: www.soblond-game.com



■ Автор: V.P.
vp@gameland.ru



1 Поистине, буйство красок поражает воображение. А теперь попробуйте-ка отыскать здесь саму Санни.

2 Так выглядят одна из многочисленных минигames в So Blonde. Правда, пока она более всего напоминает карманную «Ну, логотип!», некоторая весьма популярную в нашем отечестве.

3 Отдельные кадры напоминают Runaway, вот только художники So Blonde более внимательны к деталям.

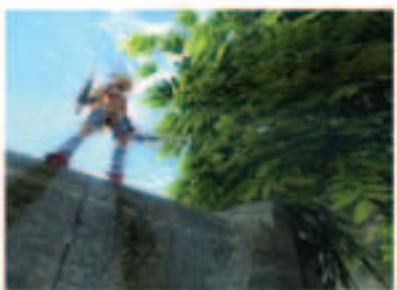
АСОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам продажи игр и
иных видов продукции
в связи с 1С Мультимедиа
обращаться в фирму «1С-
СИБИРЬ», г. Новосибирск, пр. Сибиряков-Гвардейцев, 21.
Тел.: +7 383 237-00-07;
Факс: +7 383 681-44-07
Найти сайт: <http://www.1c-sib.ru>

ОНЛАЙН



Реклама



© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2007 Gaijin Entertainment. Все права защищены.





Рассказывая о новом проекте Джейн Дженсен, сложно не сказать хотя бы пары слов о Gabriel Knight 4. Никаких официальных заявлений пока не поступало, но не так давно «королева» лично сообщила о том, что для очередного сюжета GK4 есть сразу две истории – осталось только выбрать и... заинтересовать компанию Vivendi, владеющую правами на Gabriel Knight. Теперь вы знаете, кого надлежит забрасывать письмами с мольбами и угрозами.



GRAY MATTER

ПРОФЕССОР, ФОКУСНИЦА, ШЕСТЬ НЕУДАЧНИКОВ И ПРИЗРАК ПОГИБШЕЙ ЖЕНЫ.

Sins of the Fathers, The Beast Within, а также Blood of the Sacred, Blood of the Damned – все игры трилогии Gabriel Knight в конце прошлого века по праву считались одними из лучших в своем жанре. Основная заслуга в этом Джейн Дженсен, ведь именно под ее неусыпным руководством создавались эти игры, и вовсе не случайно ее называли «королевой жанра». К сожалению, в 1999 г. Джейн объявила об уходе из игровой индустрии, ей захотелось работать исключительно над книгами, максимум – над незатейливыми shareware-продуктами. Каково же было удивление поклонников, когда Дженсен заявила о том, что возвращается, да к тому же назвала свой новый проект – Gray Matter. Название этой игры на слуху у любителей приключений далеко не один год. Первый анонс Gray Matter был сделан

еще в 2003 году, однако уже в 2004-ом проект заморозили. И вовсе не из-за нехватки денег у The Adventure Company, которая тогда покровительствовала «Серой массе». Все оказалось несколько более странным – не нашлось подходящего разработчика. Кто именно счел претендентов недостойными – издатель или Джейн Дженсен – не сообщается. Однако после этого случая «королева жанра» больше не сотрудничает с The Adventure Company и теперь предпочитает работать с другим, пусть начинающим, но достаточно перспективным издателем – Anaconda.

Однако вернемся к игре. В Gray Matter нас ждут сразу два героя – Саманта Эвретт и Дэвид Стайлз. Саманта – беззаботная девушка, которая путешествует по Европе, а заодно и зарабатывает на карточных фокусах. Дэвид – англичанин, известный нейробиолог, потеряв-

ший в страшной аварии жену и... часть лица. Неудивительно, что после такого прискорбного события учёному приходится носить маску. Совершенно случайно судьба сводит наших героев, и Дэвид предлагает Саманте немного подработать. Первое задание – любым способом заполучить для своей лаборатории шестерых студентов Оксфорда. Ничего незаконного в исследованиях профессора нет, просто он хочет, чтобы студенты выполняли определенные физические упражнения. Казалось бы, все безобидно. Но в ходе странных опытов что-то пошло не так, и неожиданно наш мир стал посещать призрак жены Дэвида. Впрочем, скажем сразу, у любителей настоящего хоррора нет причин для беспокойства, никаких вампиров и оборотней не предвидится. На этот раз Дженсен взялась за изучение загадок человеческого мозга. Заметим, что уже сейчас никто не скрыва-

ет – продолжение возможно. Не стоит раньше времени поминать недобрым словом Dreamfall, Runaway 2, Still Life, да и другие игры из недалекого прошлого, в которых игрокам намекали на продолжение, при этом оставляя массу вопросов открытыми. «На потом» оставлены не ответы, а персонажи – Саманта и Дэвид. Таким образом, Дженсен возвращается к своей излюбленной модели – сериалу. Напомним, использовалась она еще в трилогии Gabriel Knight. В новом проекте продолжительность каждого эпизода не оговаривается. Ясно одно: до многодневных приключений рыцаря Габриеля дело не дойдет. Причины уточняет сама Джейн: ей хочется развлечь людей, далеких от компьютерных игр. Впрочем, это заявление можно расценивать и как намек на простоту, вряд ли Gray Matter будет мучить игроков головоломками сродни Gabriel Knight.

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: adventure.third-person
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Anaconda
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК: Tonuziba Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2007
■ ОНЛАЙН: www.anaconda-games.com



■ Автор: VP.
vp@gameland.ru

1 Солнечный свет, пыльники, тени персонажей – приятно, когда разработчики не забывают и о подобных «мелочах».

2 Графика напомнит Syberia и Still Life, конечно в несколько иной стилистике. Задние фоны будут пререндерены заранее, а персонажи созданы в 3D.

АСОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам продажи игр и программного обеспечения
в связи с 1С:Мультимедиа обращайтесь в фирму «1С-
БИЗНЕС», г. Москва, тел. 800-555-55-55,
тел.: +7 959 237-00-07,
факс: +7 959 681-44-07
гол. тел.: 800-555-55-55

XIII ВЕК

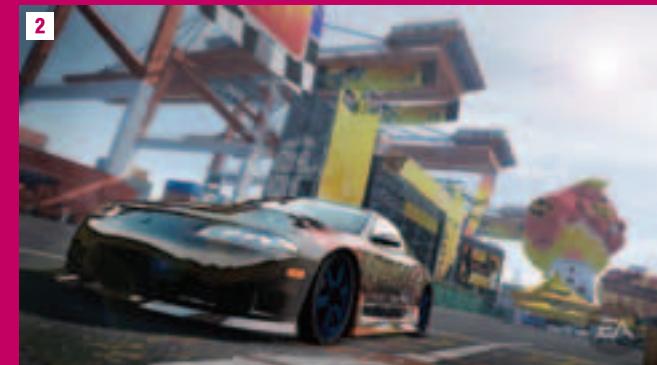
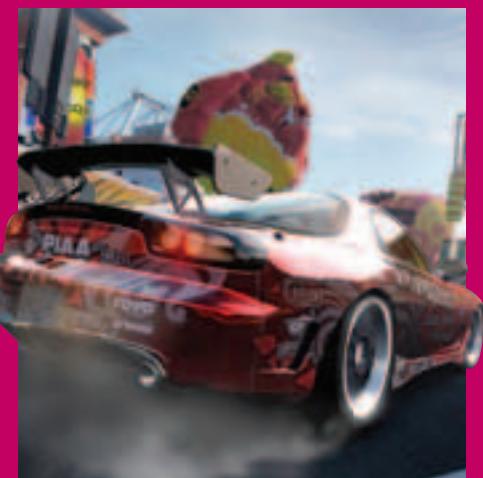
Слава или смерть



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Unicorn Games. Все права защищены.

Реклама



**ИНФОРМАЦИЯ**

ПЛАТФОРМА: PC, PS2, PS3, PSP, DS, Wii, Xbox 360
ЖАНР: racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР: не обявлен
РАЗРАБОТЧИК: EA Black Box
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 31 октября 2007
ОНЛАЙН: www.needforspeed.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Само собой, к картинке не пригрешься, ведь создавалась она в расчёте не на устаревшие консоли, а на PS3 и Xbox360.

2 Целого города нам никто не обещает: на этот раз соревнования будут проходить на трассах, разбросанных по всему миру.

3 На каждую машину уйдет примерно 21 тыс. полигонов. Эта цифра производит впечатление, ведь даже на модель Лары Крофт в Tomb Raider Anniversary потратили «всего» 7 тыс.

NEED FOR SPEED: PROSTREET

ЗАБУДЬТЕ UNDERGROUND, MOST WANTED И CARBON: ELECTRONIC ARTS ГОВОРИТ УЛИЧНЫМ ГОНКАМ «НЕТ!».

X отите того или нет, а давать некуда, ведь за продолжение Need for Speed вы сажали в который раз дружно проголосовали. Кто-то рублем, кто-то долларом, а кто-то песо – в любом случае, посильный вклад внесен. Сложно было удержаться от покупки, верно? Даже когда оценки рецензентов опустятся ниже 6 баллов из 10 возможных, еще 2-3 части продолжения NFS по инерции разойдутся неплохо. Хотя многие уже давно полагают, что сериал выдохся. Не надо делать выводы раньше времени, считать будем как обычно – по осени. Мало ли что еще случится... Особенно теперь, когда бренд Test Drive вернули с того света, даже для консервативной Electronic Arts появился повод призадуматься и показать миру нечто невиданное. И, похоже, что на сей раз они все-таки покажут.

Потешаясь над управлением, сомнительными интригами, сюжетом и мечтаниями из ночи в день теперь не придется. По всей видимости, руководству EA тоже надоел весь этот балаган, вот только куда бежать дальше? В сторону симуляторов вроде GTR и RACE – народ не поймет. Изучать находки Test Drive – неприлично, поднимут на смех (впрочем, никто не мешает воспользоваться этими находками в дальнейшем). Топтаться на месте – тоже не выход. Наверняка на очередном вече, созванном для обсуждения дальнейшего развития серии, вдруг случайно оказался Xbox 360 и ненароком оставленный кем-то диск Forza Motorsport – причем именно первая часть, так как разработка ProStreet ведется уже полтора года. Шутки шутками, а свежая NFS, похоже, готовится стать чем-то подобным, ведь уличных гонок не

предвидится. И хотя полноценного симулятора ждать опять не стоит, управление все-таки сделает реверанс в сторону реалистичности.

Впрочем, выгружать весь накопленный багаж прошлого опыта разработчики не стали – к примеру, те же drag и drift-режимы несомненно переключают из прошлых частей. Также известно, что Autosculpt (для тех, кто не в курсе – возможность изменять большую часть внешних деталей автомобиля по собственному усмотрению) не только останется, но и поднимется на новый уровень. К примеру, что, кроме морального удовлетворения, давало изменение кузова машины в Carbon? Собственно, ничего. В ProStreet правильно найденный угол для спойлера или удачно выбранные боковые юбки помогут увеличить скорость на сложных участках трассы.

Хотя дело в другом – отныне никакие аварии не пройдут даром, и после любого столкновения машины будут деформироваться. Причем разработчики обещают, что последствия даже малейших соприкосновений окажутся весьма ощутимыми – теперь есть все шансы не только разбить авто, но и поцарапать его.

Многопользовательский режим ProStreet в EA Black Box называют исключительно революционным, правда, пока что без каких-либо пояснений. В игре совершенно точно будет режим карьеры. Однако появится ли полноценный сюжет, или же дело ограничится просто серией заездов в течение нескольких сезонов – вопрос открытый. Как мы помним, EA вообще не балует нас подробностями о новых NFS до самого релиза, но уж потом подробности сыплются словно из рога изобилия.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и розничной торговли
всети «1С-Мультимедиа»
обращаться в фирму «1С-
Изделия», Москва, а/я 64, д.
Салютная, 21,
Тел.: (495) 727-92-22;
Факс: (495) 687-44-07;
e-mail: 1c-game@1c.ru, www.1c.ru



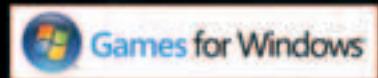
«Неповторимая динамика,
выдержанная атмосфера,
безумное число тоностей
и нюансов - это очень
особенный, ни на что
не похожий шутер».

«Игромания»

BIOSHOCK

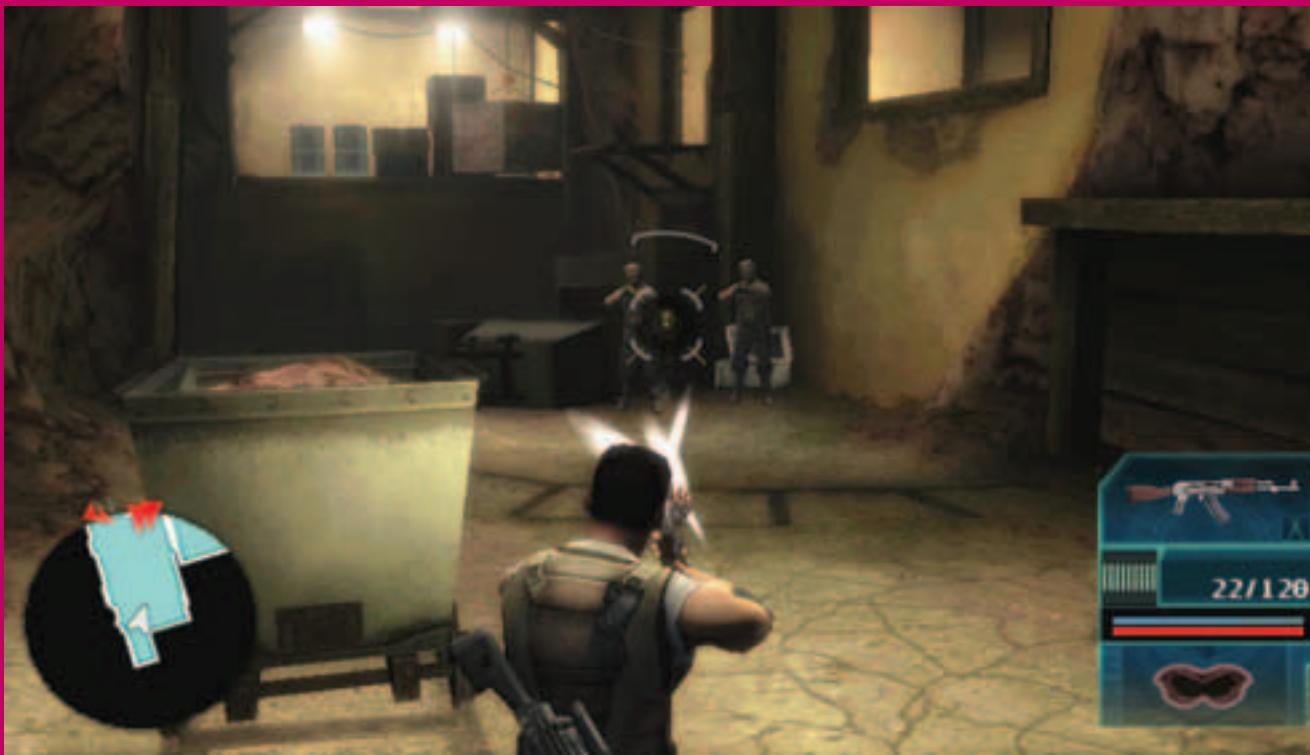
ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ШУТЕР

<http://games.1c.ru/bioshock>
<http://bioshockgame.com/>



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc.
Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation.
All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

РЕКЛАМА



ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: shooter.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Спорт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Sony Bend
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2007 года
ОНЛАЙН: <http://www.us.playstation.com/LogansShadow>



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



1 Продуманные террористы спустили сеть, по которой Логан легко попадет на борт.

2 Тот, кому доверили ставить мины, явно перестался. Похоже, пойманый автоприцеливанием парень сам попался в свою же ловушку.

SYMPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

ТАЙНЫЙ АГЕНТ ГЕЙБ ЛОГАН СКОРО СНОВА ПОБЕДИТ И СПАСЕТ.

Грядущие его похождения были не самыми выдающимися, но тем менее принесли достаточно тепла. Трилогия для PS one стала настоящей легендой, продолжение для PS2, несмотря на слабые оценки, тоже хорошо себя показало. Особенностью отметилась портативная версия, Dark Mirror, подарившая владельцам PSP отличный повод достать консоль с полки и стереть с нее пыль. Оставляя в стороне новую и перспективную PS3, Логан намерен вновь появиться на широком экране PSP, однако на сей раз уже без своей очаровательной помощницы.

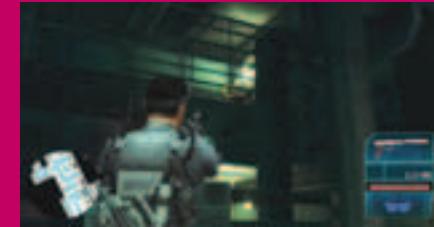
В руки террористов попало секретное оружие – с этого начнется сюжет новой Syphon Filter. Террористы пригрозили руководителям мировых держав, те, в свою очередь, пригрозили спецслужбам, а уж тамошние начальники

взвалили груз ответственности на станину Гейба. Тот бы и рад сразу отправиться отнимать украденное, да вот незадача: агент Лиан, старая знакомая Логана и его бессменный боевой товарищ, подозревается в двойной игре. Таким образом, герою предстоит не только спасти мир, но и вывести на чистую воду бывшую напарницу. Впрочем, мы сильно сомневаемся, что она на самом деле окажется «крутом» – долгое время Лиан оставалась вторым лицом сериала, и вряд ли создатели вот так запросто перебросят ее на сторону зла.

В поисках похищенного у военных оружия герой посетит пустыни и военные корабли, проведет несколько операций под водой, а в конце обязательного заявится в штаб-квартиру главных врагов человечества. Уже в первой миссии его противниками выступят со-

малийские пираты, научившиеся метко стрелять, ловко прятаться и, что самое главное, окружать. Расправиться с вражеской оравой поможет новая система «стрельбы всплеспую» – в связке с автоприцеливанием она быстро и четко ловит цель. К сожалению, как докладывают западные журналисты, получившие возможность опробовать первый уровень SF: Logan's Shadow, хотя со своими обязанностями система более-менее справляется, пули все равно летят мимо. Опустившись обоймы, Гейб пустит в ход кулаки. Исходя из численности противников и их существенно возросшей сообразительности, вряд ли представится возможность крутить им шеи направо и налево, но в некоторых случаях знание рукопашного боя наверняка окажется спасительным. Подводные миссии по понятным причинам это-

го лишены: напялив акваланг, Гейб никогда не забудет прихватить и гарпун. Но все-таки самое интересное ожидает агента на суше. Вместе с пополнившимся запасом огнестрельного оружия в его арсенале замечены осколочные гранаты и дымовые шашки, многозарядные ракетницы, наземные мины и взрывчатка. А в качестве щита лучше всего подходит вражеский солдат – и потерять не жалко, и нового найти легче легкого. С таким норовом Логану вряд ли удастся сохранить образ тайного агента. Мы не сильно удивимся, если в следующей части он поведет за собой целые армии, сидя при этом в кабине боевого робота. А пока этого не случилось, можно пересмотреть историю сериала и еще раз убедиться в том, что он в надежных руках: какие бы перемены его ни ждали, можно верить: они будут только на пользу.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и розничной работы
в связи с 1С-Мультимелдией
обращаться в фирму «1С-
Издательство», 123008, Москва, а/я 64, дк.
Симоновская, 21,
телеф. (495) 537-82-87,
факс (495) 537-44-07
e-mail: kv@kv.games.1c.ru, phone: 95-70

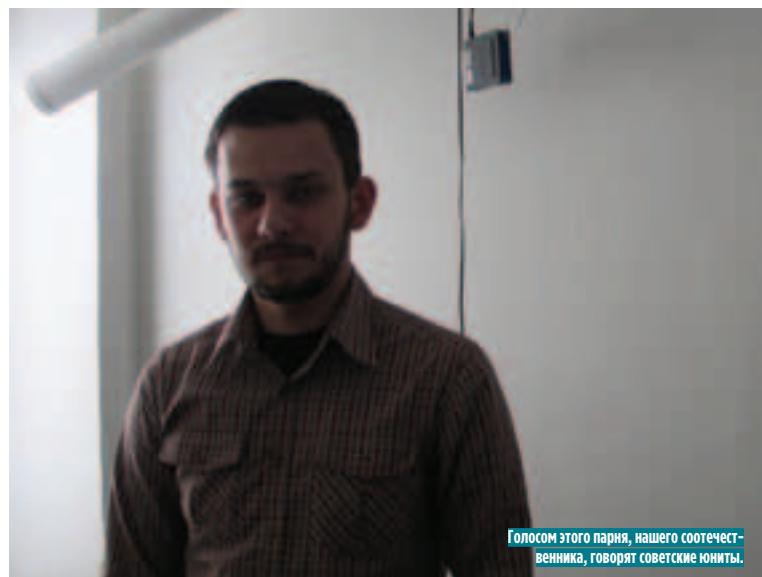
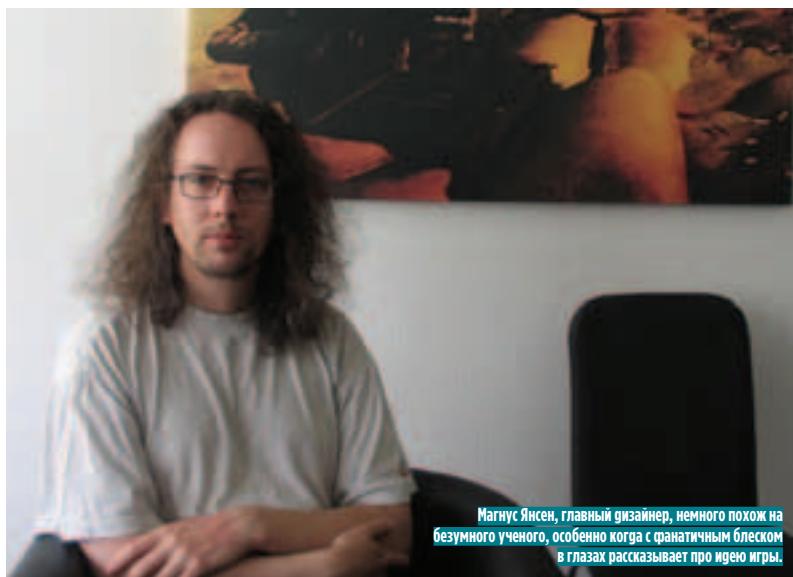
Кодекс Войны



<http://kv.games.1c.ru>



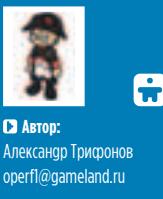
2007 © АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С-МУЛЬТИМЕДИА
Все права защищены. Использование материалов
разрешается только с письменного разрешения
Издательства.



WORLD IN CONFLICT

СТОЯЛО ЖАРКОЕ ЛЕТО, ГДЕ ПЯТЬ КОПЕЕК – МОНЕТА, И СССР – КАК ПЛАНЕТА, И ВТИХАРЯ – СИГАРЕТА.

«РАЗНЫЕ ЛЮДИ»



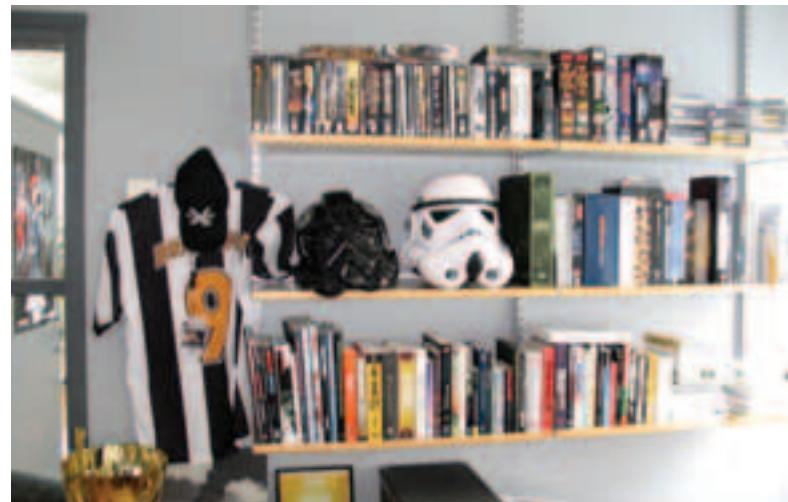
Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

Mальмё – третий по величине город в Швеции, основанный еще в XII веке. Когда-то он принадлежал расположенной за узким проливом Дании и за века неоднократно менял владельцев. Пограничные стычки давно прекратились, и теперь в Копенгаген отсюда можно добраться за каких-то полчаса на электричке через построенный в 2000 году мост. Чем с удовольствием пользуются многочисленные туристы и просто молодежь обеих стран, выбирающаяся в выходные на пикник. Для жителя мегаполиса, впрочем, Мальмё выглядит областным центром и декорацией к фильму про средние века одновременно: низенькие домишкы из камня и кирпича, бульжная мостовая, обилие пешеходных уличек, степенные горожане и редкие машины. Кажется, над крышами вот-вот проле-

тит Карлсон. В самом сердце города, неподалеку от площади с ратушей, в выбивающемся из общего стиля современном бизнес-центре расположен офис Massive Entertainment – место, где делают главную RTS осени. Игровых компаний в Швеции немного, а для перечисления опытных хватит одной пятерни. Massive существует уже десять лет, и две части Ground Control – вполне весомый довод за вхождение в число лучших. Но то, что сейчас готовится в студии, грозит перевернуть наши представления о жанре вообще и сетевых баталиях в частности. Ранним утром квельые от сна сотрудники бредут мимо нас на кухню за чашкой кофе, а загорелый и тараторящий без умолку PR-менеджер показывает офис: «Вот художники. А вот дизайнеры. А здесь наш гений звука – покажи-ка, над чем работаешь сейчас».

Комната, уставленную загадочным оборудованием, заполняет рев взлетающего вертолета. «А вон там разрабатывается наш секретный проект, про него пока ничего нельзя говорить. Эй, парни, будьте бдительны, Russians are coming!». На стене в коридоре рядышком висят советский и американский флаги, в кабинете президента компании на полочке – грамота нашего журнала за лучшую стратегию «ИгроМира». Стараемся сохранять невозмутимость, пока ее снимают с почетного места и показывают с гордостью: «Наша первая Best in show!». С видом заправского фокусника достают из-за спины номер со статьей о выставке: «Посмотрите-ка, что я вам привез». Дружба народов крепчает на глазах. «Вы знаете, у нас перебывало так много журналистов, и у каждого своя реакция. Кто-то восторжен но восклицает, кто-то засыпает

разработчиков вопросами. А один журналист все время визита просидел с мрачнейшим видом, не проронив ни слова. Мы уж подумали, что игра у него вызвала отвращение. Каково было наше удивление, когда потом мы увидели хвалебный десятистраничный репортаж!» Прежде чем отправляться смотреть последнюю версию WiC, знакомимся с небольшой презентацией об одиночной кампании. Руководитель проекта рассказывает: «Мы хотели придумать правдоподобную историю, которая могла бы случиться на самом деле. Кроме того, отразить столкновение супердержав, располагающих огромной военной мощью. Сейчас в мире их всего лишь две, США и Китай, но нас это не устраивало. Сюжет должен брать за живое жителей как можно большего количества стран, и холодная война тут подходит как никогда лучше.



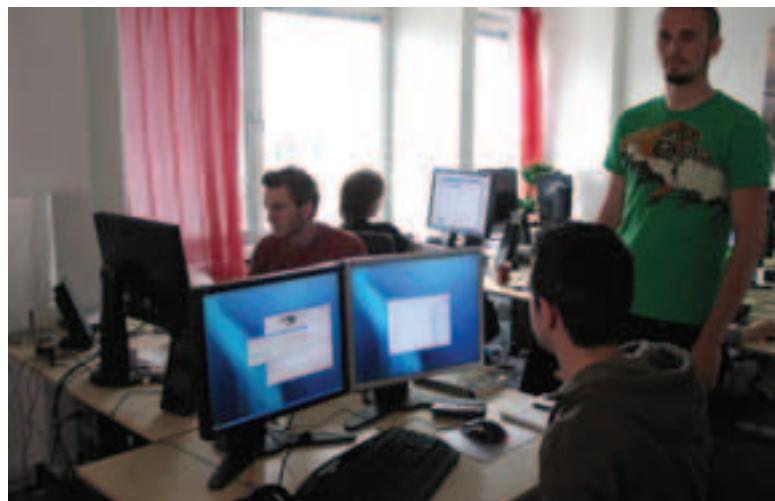


В действительности она закончилась в 1991 году с развалом СССР...» Спрахватывается: «Ну да вы получше меня это знаете». Действительно, знаем. Вообще, тоска по обрушившейся империи красной нитью проходит в произведениях многих современных российских писателей и заслуживает отдельного рассмотрения. Главное, что спрос есть. А применительно к играм – проекты, использующие тему «красной угрозы», у нас очень любят. От «клюквенной» Red Alert до документально серьезной Operation Flashpoint, да что там – даже в Battlefield 2 кто-то предпочитал играть за арабов только потому,

что у тех вооружение советского производства. World in Conflict берет лучшее отовсюду: здесь есть и вторжение в Штаты, и скрупулезное воссоздание техники, и по-голливудски красочные сражения. Над сценарием трудится Ларри Бонд – соавтор Red Storm Rising Тома Кленси, создатель настольного Нагрооп и признанный знаток холодной войны. В придуманной им альтернативной истории ЦК компартии предвидел грядущий кризис, и в 1988 году вместо начала сокращения и вывода ГСВГ советские войска вторгаются в Западную Германию. Американцы приходят на помощь

Европе, только чтобы подвергнуться атаке с севера-запада, в Сиэтле, что в штате Вашингтон (не путать со столицей). Захолустный городишко на тихоокеанском побережье, жизнь идет своим чередом: бегают собаки, препираются о чем-то чернокожие подростки, по улице тащится потрепанный седан и проезжает девчушка на велосипеде. Из приемника на подоконнике доносится тягучая мелодия. Вдруг музыка обрывается, сквозь помехи слышны обрывки фраз: «Это настоящая война!.. русские... вторжение... Повторяю, это не шутка!..»

Но поздно: велосипед с жалобным звяканьем валится на землю, и последнее, что видят игроки, – детский силуэт на фоне неба, усеянного парашютистами. Режиссура роликов – пускай еще не Blizzard, но уже на уровне военной драмы средней руки. Девиз проекта – «War is coming home», и разработчики придают ему особое значение. Показать ужасы войны глазами простых обывателей, до того пребывавших в безмятежной уверенности, что все бои ведутся где-то далеко, на другом конце мира и в странах с непроизносимыми названиями. В размеженную и уютную жизнь



Американцы приходят на помощь Европе, только чтобы подвергнуться атаке с севера-запада, в Сиэтле, что в штате Вашингтон.



На тактической карте обозначаются боевые соединения и приказы, которые отдают все игроки в команде



Пехота в зданиях представляет для наступающих серьезную опасность, но после артподготовки зданий может и не остаться...



вторгаются грохот орудий и лязг танковых траков, местный супермаркет становится стратегическим объектом, а туристическая брошюра служит картой для планирования операции.

Кроме того, важно ощущение достоверности происходящего. Когда игрок видит переворачивающийся от взрыва летающий танк, для него это всего лишь красивый эффект – он не знает, сколько такая штуковина весит, способна ли она опрокинуться от ударной волны. Совсем другое дело – какой-нибудь джип. Мы сталкиваемся с ними в повседневной жизни, и вид кувыркающегося и горящего «Хаммера» резко повышает правдоподобность происходящего. И это одна из причин, почему Massive взялась за WiC, а не Ground Control 2.

Это история солдат, прошедших мясорубку сражений в Европе и вернувшихся защищать самое дорогое, что у них есть – родных и близких. У четырех главных героев, один из которых непосредственно игрок, весьма непростые взаимоотношения, и по ходу кампании нам предстоит узнать их подоплеку в череде миссий, посвященных битвам в Старом Свете. Диалоги показываются в сценках на движке, а также в радиопереговорах по ходу дела. Характеры весьма живые – непреклонный командир, раздолбай-танкист, и слушать их перепалки не менее увлекательно, чем воевать.

но, чем возвыт. Но не одним только сюжетом собираются удивить шведы: в *World in Conflict* они доводят идею «стратегических точек», выработанную еще в *Ground Control 2*, до идеала. Это далеко не первая RTS, в которой отказались от строительства и гигантских армий, но настолько отложенной системы, мы, пожалуй, еще не видели. Перво-наперво стоит рассказать о системе «ролей». Все войска поделены на четыре вида: пехота, бронетехника, авиация и поддержка. Перед началом сражения нужно выбрать роль, и от этого зависит, какие юниты станут

доступны для заказа (на это выделяется некоторое количество очков). Если выбрать, допустим, авиацию, танки все равно можно вызывать, но только самые слабенькие и по увеличенной стоимости. Впрочем, поменять роль дозволяется когда угодно. Техника и бойцыброшены с транспортника, пора в атаку. На уровне есть несколько важных мест, которые необходимо захватить и удержать, причем очки за потерянных в бою юнитов тут же начисляются обратно, и их можно вызывать снова. Стратегические же точки увеличивают общее количество очков, и наш отряд постепенно растет. Каждая точка состоит из двух или трех кругов, расположенных рядом: занять их необходимо одновременно, причем противник пытается сделать то же самое или накрывает местность артиллерийским огнем (поскольку видит изменение цвета точки на карте). Если оставаться в кругах долгое время, в них появляются доты с пулеметами и зенитными установками.

установками. Есть и побочные задания. Например, в одной из миссий в начале необходимо избавиться от снайпера, сидящего на каланче. За выполнение приказов, убийство врагов и захват точек мы получаем tactical aids points, которые трятаются на вызов подкрепления (разница в том, что оно не ограничено нашей ролью и количеством очков, и главное, приземляется, где укажешь, а не только в начальной зоне высадки) и все возможные средства массового уничтожения: от артобстрела и авианалета до напалма и ядерного удара. Пользоваться ими надо с умом — обидно впустую потратить ковровую бомбардировку, когда вражеские гаубицы сменили позицию. Воюем мы не в одиночку — остальные три героя помогают по мере сил, а на европейских картах присутствуют еще и союзники по НАТО. Бойцы набираются опыта и становятся мощнее, но при здешнем бешеном темпе сохранить

ветеранов очень сложно, разве что таскать за танками грузовичок-чинилку. Да и восполняемые очки вызова войск заставляют пересмотреть отношение к потерям – не печься о каждом солдате, а сосредоточиться на общем ходе битвы.

Между ролями существует выверенное равновесие – вертолеты с легкостью уничтожают танки и артиллерию, но не умеют захватывать точки и пасуют перед «Шилкой», САУ беззащитны перед подобравшимися близко «Абрамсами», но не оставляют камня на камне на другом конце карты, а пехотинцы с РПГ, засевшие в зданиях, превращают городские бои в сущий ад. Впрочем, и на них найдется фугас – все объекты разрушаемы, и к концу сражения уровень представляют весьма живописную картину: усеянный воронками, дымящимися обломками домов и врыжеными лесами.

и възможностями лесами. Юниты всех трех сторон (помимо США и СССР, есть НАТО) одинаковы по характеристикам и обладают двумя способностями каждый — одной защитной и одной атакующей. Например, у вертолетов это отстрел «ложных целей» и НУРС, а у БМП — дымовая завеса и противотанковые ракеты. «Горячие клавиши» для всех одинаковы, что сильно упрощает управление, само собой, есть и тонкости. Скажем, не позволять «Апачам» расстрелять боезапас на подлете к цели или заставить саперов разрушить мосты на пути вражеской техники под прикрытием дымки.

и под прикрытием дыма. Дирифрамы графиче можно петь долго – достаточно сказать, что впечатляющие ролики, лежащие в Сети и похожие на настоящие репортажи из зоны боевых действий, сделаны на движке. Скриншоты запредельного разрешения можно распечатывать и вешать на стену вместо плакатов (чем в Massive, к слову, вовсю пользуются), а в сюжетных сценах проработка людских моделей и их анимация не уступает иному шутеру. Совершенно свободная





камера позволяет взмыть в небеса, за облака, или разглядеть все пуговочки на форме ДжиАй (и заодно послушать их болтовню), вся техника смоделирована на основе изучения реальных образцов, а апофеоз зрелищности – ядерный взрыв. Картина выцветает, становится черно-белой, время замедляет бег, в динамиках неожиданно тикает счетчик Гейгера... и вдруг краски возвращаются, доносится запоздавший грохот и в центре карты вырастает огромный гриб. Оставляя дымные шлейфы, медленно и неотвратимо летят реактивные снаряды, валиются на бок подбитый вертолет, оранжевым

цветком распускается вакуумная бомба, оставляя обугленную просеку в чащобе. Мультилеер мы пробовали в другом офисе, через дорогу – в старом все сотрудники уже не помещаются. Позорно проиграв тестерам пару матчей, мы пообщались с главным дизайнером Магнусон Янсеном, который немало рассказал о стоящей за сетевой игрой идеологией. «Мы отказались от услуг Gamespy и подобных служб, потому что они не устраивали нас по возможностям. Наша система серверов Massgate – кластерная и способна расширяться, поддерживая в

теории сотни тысяч игроков. Мы прилагаем все усилия, чтобы поиск вменяемых членов команды не превращался в муку, как в Battlefield 2. Даже если у вас нет микрофона для общения по VOIP, вы можете пользоваться чатом, меню приказов, просто посмотреть по карте, какой игрок выбрал какую роль и куда направляется, и действовать исходя из этого». Впрочем, читайте восторги Олега Михайловича от закрытой беты на следующей странице, а нам пора заканчивать рассказ.

Пока мы бурно делились впечатлениями в коридоре, из боковой комнатушки вышел молодой

человек и поздоровался на чистом русском. Знакомимся – сам из Питера, в Massive занимается озвучкой юнитов. Так что не ждите чудовищного акцента и коверканья слов – советские солдаты говорят «Есть, командир!», прямо как в ближайшей к вашему дому ВЧ. И это лишнее подтверждение тщательного подхода шведов к делу – ни одна мелочь не останется без внимания.

А ждать осталось недолго, до конца августа.

P.S. Благодарим компанию «Софтвер Клаб» за организацию поездки.



Если копить очки «тактической поддержки» на ядерный взрыв лень, можно распорядиться ими с не меньшей пользой. Например, порадовать противника ковровым бомбометанием: колонна техники, форсирующая мост, – идеальная цель. Мости, кстати, можно уничтожать, а затем восстанавливать.



По качеству погонки текстур World in Conflict, возможно, и уступает Company of Heroes, зато объектив камеры без всякого стеснения умеет смотреть за горизонт и в небо, а управление камерой больше напоминает шутер, чем RTS.

«Мы отказались от услуг Gamespy и подобных служб, потому что они не устраивали нас по возможностям».



Вызываю огонь на себя!

С места боевых действий
World in Conflict наш
специальный корреспондент
Олег Хажинский

Это был настоящий бой – как его показывают в голливудском кино. Эфир содрогается от радиообмена на всех языках мира. «Срочно нужна противовоздушная поддержка в квадрате А3! Вы слышите, требую АА в квадрате А3!». «Какой <censored> лупит по деревне из тяжелой артиллерии?! Немедленно прекратить огонь, там

давно наши!». «Пацаны, десять очков не хватает до бомбы! Скиньтесь, кто сколько может!». «Танки! Танки на северной базе! Вертолеты сюда, быстро!». «Есть бомба! Куда?!. «Я вхожу в город, прекратите артобстрел, мне нужно подкрепление». «Что молчите, куда кидать-то? Ааха.. черт с вами, будь что будет!». Электромагнитный импульс невероятной силы на мгновение

отключает все электронные системы. Шестнадцать накачанных под завязку адrenалином человек, скрючившихся перед мониторами, застыают в томительном ожидании – где сейчас жаждет? Экран тонет в ослепительно яркой вспышке: танки, артиллерия, люди вместе с домами – свои, чужие, неважно – все, кому не повезло оказаться в эпицентре тактичес-

кого ядерного взрыва, расщепляются на атомы. Контузенный взрывом игрок [USSR]Pupkin по инерции отдает приказания звено вертолетов, которого уже не существует. Там, где только что бороздили небо его «вертушки», растет и ширится умопомрачительной красоты ядерный гриб. Журналисты, участники закрытого бета-теста, неожиданно вспоминают о прямых обязан-

ностях и принимаются судорожно давить на кнопку PrintScreen, пытаясь найти самый удачный ракурс. Это бесполезно – ракурсы удачные все. World in Conflict. Неужели стратегии в реальном времени все еще способны кого-нибудь удивить? Теперь мы знаем правильный ответ. Казалось бы, идея лежит на поверхности – берем Battlefield и переносим в благодатную почву RTS. Между тем потребовалось пять лет, чтобы очевидная (теперь) идея нашла исключительно достойную реализацию. Гениальная задумка Massive стала очевидна не сразу – игру показывали на прошлогоднем «Игромире», но выглядела она как-то блекло и сыровато. Понстоянно оценить потенциал идеи мы смогли только сейчас, в тепличных домашних условиях. Исключительно атмосферный музыкальный трек в заставке заставляет встрепенуться – другие бы поставили бравурный советский марш или, на худой конец, что-нибудь из раннего творчества группы «Мираж», чтобы передать дух времени. Главное меню World in Conflict выглядит и звучит, как закодированное послание разработчиков: «Да, сюжет игры – абсолютный лубок, но мы это понимаем и знаем, что вы тоже это понимаете». Гигантская кнопка «Играть сейчас» размером сскую половину экрана предлагает без промедления приступить к действию – в многочисленных функциях портала Massgate будем разбираться потом.

Внутри – аппетитная тактическая карта боевых действий с точками высадки и меню выбора «специализации». Пока мы думаем над выбором, карта живет своей жизнью – ключевые точки переходят от «синих» к «красным» и обратно, линия фронта бешено гадюкой извивается по лесам и полям, а фишки условных обозначенений боевых групп следуют в точном соответствии с обозначенными направлениями ударов. Демонстрация объединенной интеллектуальной мощи дюжины игроков на карте гипнотизирует – хочется остаться тут и наблюдать за сложными маневрами участников, пытаясь проникнуть в суть происходящего.

Но надо спешить – эдак недолго и выплеть с сервера за «бездействие». Танки? Это мы уже проходили. Авиация? Еще успеем. Управляем пехотой, наблюдая за сполохами огня на тактической карте, отчаянно не хочется. Все равно, что вывести муравьев против футбольной команды слонов. Остается «поддержка». Что за зверь такой? В арсенале доступны средняя и тяжелая артиллерия, мобильные противовоздушные комплексы, инженеры-ремонтники, транспорт. Без раздумий «на

все деньги» покупаем тяжелую артиллерию и выбираем точку высадки подальше от передовой. То, что казалось тактической картой, через мгновение превращается в поле боя, которое стремительно и плавно вырастает перед нашим изумленным взором.

Движок от Ground Control 2, говорите? В кадре творится форменное безумие – никаких «позиционных» боев не наблюдается и в помине – мимо проносятся звенья вертолетов, ползут танки, то тут, то там полыхают вспышки артиллерийских разрывов. Люди заняты делом. А где здесь мы? Вот – клубы зеленого дыма обозначают точку выброски подкрепления – через тридцать секунд транспортные самолеты, отчаянно отстреливая ложные цели, сбросят на парашютах заказанную технику. Страшно медлительные и неповоротливые гаубицы занимают позицию в ближайшей роще и… тут оказывается, что радиус поражения охватывает практически всю карту. Чувствуешь себя полубогом, не меньше – все вражеские цели, как на ладони. Одно нажатие кнопки – и сокрушительная мощь обрушивается на головы ничего не подозревающего врага. Правда, попасть в движущуюся мишень совершенно невозможно – зато стационарного противника залп из тяжелой артиллерией «выносит» за пять секунд. Впрочем, триумф очередного «бога войны» быстро закончился с появлением в тылу звена тяжелых вертолетов противника. Не проблема, вызываем новые гаубицы и «на сдачу» покупаем пару противовоздушных «Шилок». Теперь в безопасности? Не тут-то было! Через пять минут моя «поддержка» гибнет под обстрелом с воздуха. Какой-то гад вычислил местоположение моей батареи (уж не по гигантскому ли дымному следу от ракет через всю карту?) и «точечным ударом» авиации оставил от меня мокре место. Обидно до слез.

В результате проб и ошибок я перешел на артиллерию средней дальности при поддержке противовоздушной техники. Наученный горьким опытом, я начал рассредоточивать орудия по всей карте, чтобы не потерять все в результате очередного «тактического удара». После особенно наглых атак приходилось маневрировать и менять позицию – разъяренный противник отправлял вертолеты на поиск «досадливой мухи». В остальном играть «артилеристом» очень просто – невидимкой вы скользите над полем боя, управляя огнем батарей. Для новичков «поддержка» – прекрасный способ разобраться в механике игры. Постепенно окружающий хаос обретает черты некоторого порядка. Вы обнаруживаете стратегические точки, за которые боятся противники.



Территория после ядерной бомбардировки долгое время остается радиоактивной – экипажи в зоне заражения теряют здоровье, а изображение с камеры начинает «колбасить».



Ничто не вечно, а в этой игре особенно. Под конец игры от некоторых населенных пунктов в буквальном смысле не остается камня на камне. Где прятаться солдатам?



Казалось бы, идея лежит на поверхности – берем Battlefield и переносим в благодатную почву RTS.

Ослепительная вспышка, и там, где только что стояли магазины, заправочные станции и жилые дома, вырастает огненный гриб ядерного взрыва. Должен официально заявить – на сегодняшний день это самый красивый гриб за всю историю RTS.



World in Conflict – исключительно командная игра, в которой одиночка, пусть даже самый талантливый, не сможет привести команду к победе.



Вы учитесь наносить упреждающие удары, предугадывая следующее действие оппонента. Вы, наконец, начинаете прислушиваться к переговорам ваших коллег в чате и действуете вместе с ними – поддерживая огнем там, где это в данный момент необходимо. Но рано или поздно вам надоедает отсиживаться в тылу – хочется на передовую, в огонь, навстречу подвигам. И, разумеется, вы выбираете нечто полностью противоположное артиллерию – авиация. «Небесную канцелярию» представляют исключительно вертолеты – вся линейка от разведчиков до тяжелых Apache и Ми-24, при одном появлении которых все танкисты в игре начинают истошно орать в эфир «АА! Срочно АА!», после чего, как правило, связь с ними обрывается. Выбрав «вертолеты», вы обретаете фантастическую мобильность. Расстояний больше не существует – вы в мгновение ока можете оказаться в глубоком тылу противника, нанести сокрушительный удар и исчезнуть в неизвестном направлении. World in Conflict превращается... в шутер! Да-да, судите сами – камера в игре управляет классическим WASD и мышью. Ситуация на поле боя меняется мгновенно, и летчиков подстерегает множество опасностей – ПВО или другие вертолеты. Не раз и не два я ловил себя на том, что совершил «по-шутерному» нервно «оглядываюсь» назад – уж не пристроилась ли мне в хвост дюжины «Супер Кобр»? Авиация не способна захватывать стратегические точки, а значит, вы обречены болтаться в воздухе, наносить точечные удары и на полном газу удирать при первом появлении ПВО противника. Так, постепенно, начинает обнаруживаться «коварный» замысел разработчиков. Пехота, авиация, танки, поддержка – всего лишь фрагменты механизма, которые нужно объединить вместе для достижения победы. Этим очевидным фактом разработчики, извиняясь, буквально лупят нас по голове, пока мы терпим одно сокрушительное поражение за другим. World in Conflict – это исключительно командная игра, в которой одиночка, пусть даже самый талантливый, не сможет привести команду к победе. Для этого Massive приложили очень много усилий.

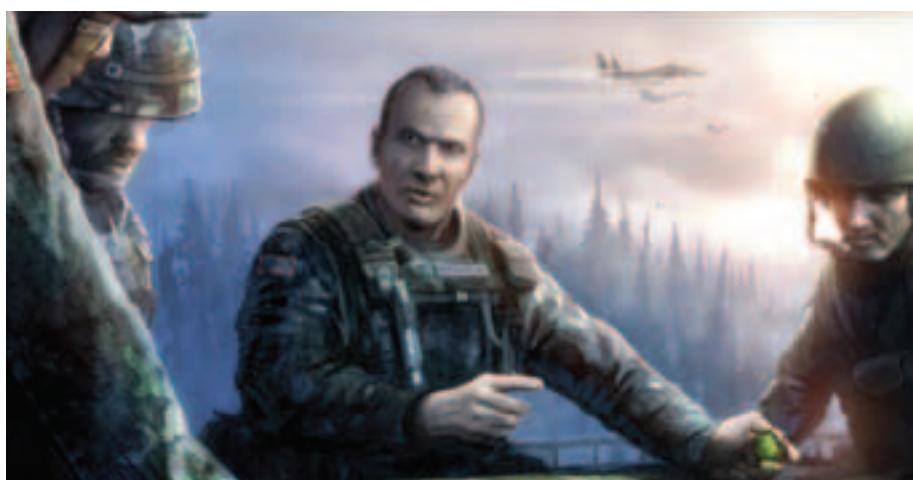
Четыре роли, как вы уже поняли, взаимодополняют друг друга. Артиллерия и средства ПВО беспомощны в ближнем бою, авиация складывается под огнем ПВО и не умеет захватывать цели, пехотинцы не прощают ошибок и эффективны только в условиях города и леса, а танки медлительны и представляют собой прекрасную мишень для первых, вторых и третьих. Стратегические точки,

захват которых приносит столь необходимые очки победы, очень трудно захватить в одиночку – гораздо проще это делать сообща. Блестящие тактические операции выстраиваются в WiC сами собой: артиллеристы разносят укрепления противника, танки и пехота входят в город с разных сторон, быстро захватывая узловые точки. ПВО или вертолеты контролируют небо – не прошло и минуты – и объект наш. Остановливаться нельзя. Техника должна постоянно маневрировать, иначе окажется под огнем артиллерии. Баланс игры выстроен так, что даже самую выигрышную ситуацию можно в любой момент упустить и за три минуты до финального гонга проиграть партию. Коммуникации между игроками идут на всех уровнях – обычный чат, голосовой чат и хитроумная система быстрого обмена сообщениями (подобная той, что мы видели в Battlefield 2142) позволяют быстро выяснить отношения в команде. Нужна артиллерийская поддержка в секторе? Два щелчка мыши, и об этом узнают все члены в команде. Один из артиллеристов находится в сознании и готов помочь? Пусть щелкнет мышью на сообщении – и все остальные узнают, что он, такой молодец, уже наводит свои орудия на цель. Хрипеть в микрофон или тратить время на переписку в стиле «wtf!!!!11 fckin noob!» не обязательно – средствами «silent communications», как это называют шведы, можно решить большинство вопросов. Великолепный арсенал «тактической поддержки» – от разведанных со спутника до тактической ядерной ракеты можно приобрести в местном магазине. Валютой в нем является... ваше умение играть в команде. Очки зарабатываются не только уничтожением техники противника, но и «хорошими делами». Ремонтируйте технику своих товарищ, захватывайте и удерживайте стратегические точки, действуйте в связке с другими игроками – и вы сможете «удивлять» противника все чаще и чаще. Под управлением игроков, как правило, находится не более пяти юнитов, будь то вертолеты или танки. Управлять такой «армией» несложно, и вы можете сконцентрировать все внимание на совместных действиях – как, собственно, и задумано. Помимо классического для BF режима Domination, в котором побеждает сторона, заработавшая больше «очков победы» или захватившая все стратегические точки на карте, мне удалось попробовать еще один – стремительный Assault. Представьте себе мирный городок на склоне холма, который надо удерживать в течение десяти минут. В низине, по ту сторону реки – место высадки атакующей



стороны. О-о-о, какие сражения повидал несчастный городок! С какой неистовой (и лишенной всякого смысла) силой наступающие долбили его залпами тяжелой артиллерией! Сколько десятков, сотен танков горящими остовами осталось стоять на его узких улочках! Десять минут подряд мы безуспешно пытались «взять» населенный пункт, угробив целые армии и в итоге полностью стерев его с лица земли. Между тем «захватить» город – значит всего лишь последовательно отметиться в трех сдвоенных стратегических точках. Раз, два, три! Пока стороны поливали друг друга огнем артиллерийских батарей и увлеченно вели воздушный бой, я ради эксперимента решил прорваться батальоном тяжелых танков. Мой замысел понял и оценил еще один танкист. В итоге мы стремительным и беспощадным ударом выполнили задачу меньше чем за минуту – аккурат перед финальным гонгом. После чего стороны поменялись местами – теперь обороняться предстояло нашей команде. Скорее всего, аудитория закрытой «беты» будет отличаться от той, что мы встретим в финальной версии, но пока мне чрезвычайно везло на вменяемых и толковых братьев по оружию. Настоящие «отцы», кстати, играли, как правило,

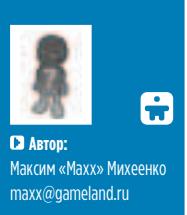
пехотой – это, пожалуй, самая сложная роль в игре. Многопользовательские партии делятся минут двадцать, не больше – и после завершения битвы ты испытываешь только одно желание – снова вернуться в бой. За время бета-теста разработчики периодически меняли карты, поэтому скучать не приходилось. Баланс игры менялся на глазах в гомеопатических объемах – авторы то «усиливали», то «ослабляли» вертолеты и танки, внимательно прислушиваясь к истерическим крикам игроков в чатах. За месяц почти ежедневной игры на тестовом сервере WiC ничуть не наснушил. С бессмысленным упорством я продолжал завоевывать рейтинг, ордена и медали, и даже завел себе несколько друзей – к счастью, Massgate ведет список игроков, с которыми ты недавно играл. Не скажу за всех, но лично мне в многопользовательских баталиях World in Conflict очень комфортно. Massive удалось нащупать очень правильный формат – динамичный, полный адреналина «экшен» с несомненной стратегической глубиной и акцентом на командную игру. Бета-тест подошел к концу, но ждать финальной версии осталось недолго. Самое время собираять команду! **СИ**





Jagged Alliance 3

Признаемся честно: впервые узнав, что после долгих мытарств разработку легендарной Jagged Alliance 3 отдали молодой, никому ранее не знакомой студии F3 Games, мы очень сильно удивились. На самом деле, хотя студия и основана лишь в 2004 году, «новичками» их назвать никак не получится – костяк компании составили настоящие ветераны отечественной игровой индустрии, прежде работавшие в Nival, G5 Software, других ведущих российских игровых студиях. Для них JA 3 – проект далеко не первый. А то, с какой серьезностью и вниманием коллектив относится к разработке продолжения великой игры, позволяет надеяться, что результат будет стоящий.



F3 GAMES: The First Freelancing Firm

? Здравствуйте, F3 Games! Расскажите, пожалуйста, об истории студии. У кого и когда появилась идея основать собственную компанию? Как это произошло?

Привет, «Страна Игр». Изначально никаких идей по созданию отдельной студии не было. К этому шагу нас вынудила сама действительность и особенности бытия отечественной игровой индустрии. Не открою великой тайны, если скажу, что большинство из штатных и внештатных сотрудников F3 Games уже успели плодотворно потрудиться во многих известнейших компаниях. Причем именно над теми проектами, которые заставили иностранных коллег признать саму возможность разработки в России игр, соответствующих их высоким требованиям. Таким образом, коллектив F3 Games сложился долго до основания самой студии, из весьма квалифицированных специалистов, имеющих солидный опыт в достаточно известных в кругах разработчиков. В какой-то момент встал вопрос о совместной работе коллектива над одним, крупным проектом. Условия, предлагаемые главными «игропроизводственными» фирмами Отечества, по различным причинам мягко говоря, не устроили многих. Ведь не каждый, даже опытный специалист, стремится или способен стать еще одним Архиповым, Мирошниковым или

Орловским. Да многие этого просто и не хотят. Но при этом и оставаться «вечными студентами» также не желают. Вот и пришлоось всерьез задуматься о создании для этих людей отдельной студии. Тем более что похожий, такой опыт, вне игровой индустрии, у нас уже имелся.

? Jagged Alliance 3 стал вашим первым проектом? Или были другие задумки для ребятской игры, отложив которые, вы взялись за разработку продолжения легендарного JA?

Jagged Alliance 3 – первый проект компании. Но началось все не с него. Первоначально мы предложили компании «Акелла» проект с предварительным названием «Багровые тучи». Он был посвящен действиям спецназа в годы холодной войны в странах третьего мира. То есть, мы ни от чего не отказались, а немного изменили направление. Просто сначала не ожидали, что издатель предложит нам делать такую игру, как Jagged Alliance 3.

? Что значит для вас вселенная Jagged Alliance? Несомненно, для нас Jagged Alliance – больше чем игра. Это один из самых известных миров в жанре тактических стратегий. Более того, лично знаем многих уважаемых в индустрии людей, начавших делать игры именно под влиянием этого легендарного проекта.

? А как вы относитесь к разработчику предыдущих частей – канадской Sir-tech? Знакомы лично с кем-нибудь из создателей?

Относимся с уважением. Немного знакомы с небезызвестным Шоном Лином, успевшим отметить в Silent Storm.

? Расскажите о философии вашей студии. В чем она заключается? Будете ли вы развиваться до уровня Nival или Crytek со штатом свыше 200 человек, или вам достаточно 30-40 разработчиков и одного проекта раз в два-три года?

Сама история создания студии показывает, что идеология нашего предприятия серьезно отличается от большинства тех, что ныне существуют в отрасли. Мы не только не стремимся к количественному росту, но даже далеко не всегда готовы сотрудничать с малознакомыми нам людьми (а знакомых у нас немало). Поясним. Например, некоторые из нас именно поэтому и покинули Nival, что там начался процесс индустриального и количественного роста. Такие вещи просто не проходят. Что-то приобретая, разрастающаяся компания, обычно что-то теряет.... Но это отдельная тема. Можем лишь добавить, что в плане качественного роста мы готовы на многое. А вот в плане количественного – вообще не хотелось бы расширять штат студии более чем до 30 сотрудников.



А почему именно «F3 Games»?

■ Как родилось название студии?

Аббревиатура F3 соответствует официальному названию компании. Как некогда у E3 – Electronic Entertainment Expo, так и у F3 – The First FreeLancing Firm.

Название отражает суть и принципы построения компании, равно как и то, что многие сотрудники в свое время «фрилансили». А еще на клавиатуре есть такая клавиша!

Что можете сказать о вашем зарубежном издателе – Strategy First? Канадцы известны трепетным отношением к проектам и большой ролию участия в играх. Как это происходит в вашем случае?

Именно так и происходит. Все приходится согласовывать с канадцами. Это очень тяжелые условия: сдавать работу сразу двум издателям, российскому и западному. Плотно работаем с Ричардом Терьеном, вице-президентом по разработке компании Strategy First. Ричард уже два раза встречался с нами в России, и пока его отзывы доброжелательны.

Он принимал непосредственное участие в создании дизайн-документа, его мнение важно для нас, мы постоянно совещаемся, буквально каждый день, и если что-то меняем по ходу разработки, то только с его согласия.

Jagged Alliance 3: Новые подробности из первых рук

■ На каком этапе сейчас разработка JA3?

Уверенно движемся к альфа-версии, все работы идут по плану. Дата выхода сдвинута, но не из-за трудностей с разработкой, а в связи с желанием издателей увеличить объем игры по сравнению с изначальными планами.

■ Какие наемники из Jagged Alliance 2 переберутся в третью часть? Кого мы не увидим в продолжении, а кто станет новичком?

В новую версию перекочуют около 30 наемников из числа известных игрокам и прибудет порядка 10 новичков. Наем происходит, как и ранее, через имеющийся у игрока ноутбук с Интернетом. Также мы собираемся избавиться от сайта М.Е.Р.С, обойдясь сайтом А.И.М. Большинство легендарных наемников сохранено, среди них полюбившиеся игрокам «Тень» (Shadow), Scope и семья Долвичей. Что касается подкрепления из новичков, то, безусловно, мы постараемся сделать их позаметнее. Вот пример биографии одного из новичков:

Ким «Гадюка» Ли
Многие думают, что Ким Ли китаец, но на самом деле никто не знает, откуда родом этот замкнутый азиат. В минуты откровен-

ности над теплым трупом врага он иногда произносит загадочную фразу: «У нас, на Острове Небоскребов, такие слабаки не доживали до двенадцати лет». Кто отыщет на карте родину Кима? Это Сингапур, Гонконг, Манхэттен? К слову, он не выносит китайскую еду, китаянок и Компартию Китая.

Дополнительная информация: Там, где даже бывалые бойцы считают, что пора приготовиться к примерке деревянных костюмов, Ким Ли с неизменным воодушевлением смотрит на мир через прицел любой штурмовой винтовки G4.

■ А как изменятся полюбившиеся герои – в частности, Иван Долвич?

Возможно, немного постареют или сменят прическу.

■ А почему вы выбрали движок Silent Storm?
■ Насколько сильно вы его изменили?

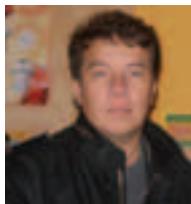
Движок взяли потому, что рассчитывали сдать проект в короткие сроки. Возможности движка известны, ведь мы уже работали с ним на самом Silent Storm и участвовали в создании ТЗ для него. Но движок уже устарел, так что переработать пришлось очень многое. Серьезно изменили графическую часть. Увеличили качество текстур, улучшили освещение, ночь стала похожа на ночь, а день – на день. После оптимизации увеличившиеся уровни зарабо-



Досье ключевых сотрудников F3 Games

**Николай Рузанов**

В JA3 отвечает за: арт.
Работает в студии: 1 год.
Возраст: 34 года.
Специализируется в: 3D-моделировании и текстурировании объектов окружения
В разработке игр: с 2003 года:
Axle Rage, «Бой с тенью»,
Swashbucklers.
По жизни ходит в: чем придется.
Любит: когда все хорошо.
Не любит: когда все плохо.
Девиз: чтобы все.
Первое, что сделает, когда JA 3 выйдет: не скажу.

**Александр Валенсия-Кампо**

В JA3 отвечает за: гейм-дизайн, баланс.
Работает в студии: со дня основания.
Возраст: 37 лет.
Специализируется в: сложных дизайнерских решениях.
В разработке игр: со дня основания Nival «Блицкриг», «Пираты Карибского моря – Сундук мертвца».
По жизни ходит в: «разгрузке» от бронежилета – прыгал в ней даже на Северный полюс с парашютом.
Любит: Бродить с аквалангом по дну теплых морей.
Не любит: Когда заканчивается воздух в баллонах.
Девиз: «Вперед обезьяны! Или вы хотите жить вечно?»
Первое, что сделает, когда JA 3 выйдет: Закончит долго и вяло текущий ремонт в новой квартире.

**Антон Трутце**

В JA3 отвечает за: программирование игрового интерфейса.
Работает в студии: с мая 2006 года.
Возраст: 27 лет.
Специализируется в: не сказал.
В разработке игр: с 2000 года LockOn.
По жизни ходит в: камуфляже.
Любит: спать, женщин, лес, спать с женщинами в лесу.
Не любит: город, грязный воздух, громкие звуки, сидеть на одном месте.
Девиз: *Si vis pacem para bellum*.
Первое, что сделает, когда JA 3 выйдет: Там посмотрим.

**Андрей Казаков**

В JA3 отвечает за: руководство проектом.
Работает в студии: со дня основания.
Возраст: 27 лет.
Специализируется в: разруливании неразруливаемых ситуаций в проектах.
В разработке игр: с 2004 года: «Карибский кризис», «Метро 2», «Карибский кризис: Ледниковый поход».
По жизни ходит: со стрижкой «под ноль», за что известен так же, как SkinHead.
Любит: подводный мир, жаркие страны.
Не любит: паникеров.
Девиз: «Я – фольклорный элемент, у меня есть документ, я вообще могу отсюда улететь в любой момент...»
Первое, что сделает, когда JA3 выйдет: перестанет ругаться матом хоть на час.

**Юрий Жуков**

В JA3 отвечает за: руководство компанией, сценарий, реплики, диалоги.
Работает в студии: со дня основания.
Возраст: 38 лет.
Специализируется в: создании сюжетов для игр.
В разработке игр: с 2000 года. Silent Storm, «Карибский Кризис» (всего более 25 проектов).
По жизни ходит: обычно ездит.
Любит: когда все спокойно – нет революций и катализмов.
Не любит: войны, революции, катализмы и боевые действия в непосредственной близости.
Девиз: Если что-то где-то написано, то это совсем не означает, что так оно и есть на самом деле.
Первое, что сделает, когда JA 3 выйдет: Наконец, может, допишет давно ожидаемый литературный бестселлер.



Появился Stealth-режим для ночных операций, который позволяет игроку одним нажатием кнопки отправить бойца по такому пути, чтобы он самостоятельно избегал освещенных участков.

тали без потери FPS. Кроме того, добавлена вода. Учитывается передвижение персонажей в тени и по освещенному участку. Потолки с комнатами снимаются только при заглядывании в окно, дверь, пролом или при входе в помещение. Всего сразу и не расскажешь...

Ожидаются ли ночные миссии?
Как они будут происходить?

Ожидается. И не только ночные, но закатные и рассветные. Итого четыре времена суток. Появился Stealth-режим для ночных операций, который позволит игроку одним нажатием кнопки отправить бойца по такому пути, чтобы он самостоятельно избегал освещенных участков. Хочу уточнить, что игра у нас не mission-based, поэтому слова «миссия» мы стараемся избегать.

Насколько свободен игровой мир?

Игрок волен действовать по своему усмотрению, но на постоянной связи со «штабом». Заказчику может и не понравиться его полная свобода в какой-то момент и тогда заказ будет отменен. Кроме того, в конфликт втянуты одновременно четыре группировки, интересы которых подчас пересекаются на одних и тех же заданиях. Так что игроку придется поработать головой,

чтобы успешно двигаться вперед. Собственно, движение вперед подразумевается для группировки, интересы которой защищают наемники под вашим руководством. Игроку не возбраняется заняться и своими делами, поискать новое оружие, например, забыв про задание, но тогда его группировка не сможет столь успешно развиваться, подчиняя себе все больше и больше городов. Хотя возможно, что игрок случайно раньше времени выполнит стратегически важную задачу, ускорив тем самым ход событий. По-разному может получиться, в двух словах и не расскажешь.

Пару слов о сюжете. Насколько он важен для игрока?
Сколько ожидается концовок?

В стране Северн втянуты четыре группировки. Официальное правительство, соседнее государство Агаван, партизаны-мятежники и некая крупная, я бы сказал, мегакорпорация. Цель каждой стороны – захватить Северн. Игрок присоединяется к одной из группировок и всесторонне ей помогает, подчас весьма грязными способами. Игрок поймет, насколько умно он действует, оценив территорию влияния собственной стороны в стратегическом режиме и по сообщениям электронной почты от заказчика.

Расскажите об основных нововведениях, которые отличают JA 3 от предыдущих частей сериала?
Кроме перехода в третье измерение и физики.

В первую очередь, это введение полноценного стратегического режима. Где игрок сможет следить за зонами влияния группировок, перемещаться, узнавать прогноз погоды, которая может повлиять на успех планируемой операции в определенном регионе. Кроме того, стратегический режим будет обладать собственным AI, который играет одновременно за четыре стороны. Безусловно, группировка, к которой присоединится игрок, постарается обеспечить ему посильную поддержку в боевых действиях, но это уже вопрос баланса.

Оружие и реалистичная огнестрельная модель.
Насколько тщательно вы за ними следите?

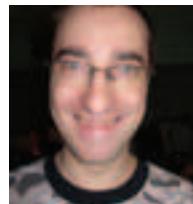
Часть стволов пропадет, часть будет добавлена. Всего в игре около сотни единиц огнестрельного и холодного оружия, взрывчатки, навесок на оружие и различных приспособлений. Уйдут, в первую очередь, стволы, одноковые по характеристикам. Ричард Террен во время встречи у нас в офисе дал добро на самостоятельную подборку средств борьбы за мир во всем мире. Благо мы работаем с известным (и не только у нас) специалистом по

**Борис Юлин**

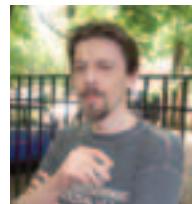
В JA 3 отвечает за: оружие, историю, квесты.
Работает в студии: со дня основания
Возраст: 39 лет.
Специализируется в: оказании специализированных историко-консультационных услуг предприятиям игровой индустрии.
В разработке игр: с 1998 года «Блицкриг», «Блицкриг 2». По жизни ходит в: футбольках от Nival, Akella и G5 Software. Любит: спорить с ведущими писателями страны; работать, не выходя из дома. Не любит: Долго сидеть на одном месте, не узнавая ничего нового. Девиз: нету. Первое, что сделает, когда JA 3 выйдет: Возьмется за новый проект, посвященный несостоявшейся в XX веке 3-й мировой войне.

**Андрей Банников**

В JA3 отвечает за: мультиплеер
Работает в студии: почти со дня основания.
Возраст: еще не совсем старый
Специализируется в: мультиплеер, AI, графика и другие задачи.
В разработке игр: с 2003 года «Карибский Кризис», «Карибский Кризис: Ледниковый Погон». По жизни ходит в: классический стиль с элементами casual.
Любит: уммат.
Не любит: рано вставать.
Девиз: «Человек может сделать многое, если не надорвется» («Последний дюйм»).
Первое, что сделает, когда JA 3 выйдет: Может, прикуплю островок у южных берегов Африки. А может, и нет. Надо подумать.

**Юрий Поляков**

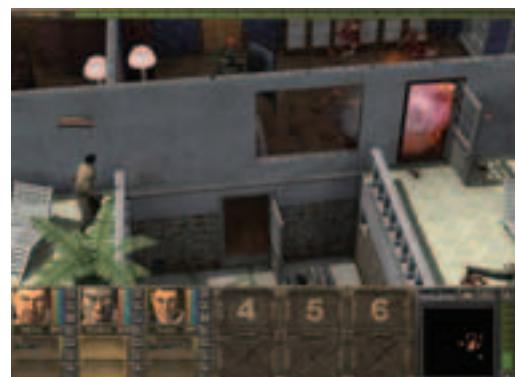
В JA 3 отвечает за: дизайн уровней.
Работает в студии: со дня основания.
Возраст: 29 лет.
Специализируется в: ландшафтном дизайне Земли и ее окрестностей.
В разработке игр: с 2002 года «Блицкриг», «Карибский Кризис», Heavy Duty.
По жизни ходит в: метро.
Любит: Красное вино – оно полезно для здоровья. А здоровье нужно, чтобы пить водку.
Не любит: см. текст песни «Я не люблю» В. Высоцкого.
Девиз: Я страшен. Когда иду ночью по кладбищу – все лежат тихо-тихо...
Первое, что сделает, когда JA 3 выйдет: Куплю парашют, чтобы прыгать на Северный полюс, и акваланг, чтобы ходить по дну теплых морей, еще палатку, чтобы ночевать в лесу.

**Владимир Ольдероге**

В JA 3 отвечает за: дизайн и программирование.
Работает в студии: со дня основания.
Возраст: 36 лет.
Специализируется в: квестах и ответах на вопросы «как оно должно работать?» и «почему оно не работает?»
В разработке игр: с 2002 года «Ударная сила», «Метро-2», «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале». По жизни ходит в: одежде, в которой удобно жить.
Любит: ночь, пустые улицы, летний ветер.
Не любит: толпу.
Девиз: Who cares about reality?
Первое, что сделает, когда JA 3 выйдет: приступит, наконец, к разработке игры всех времен и народов... или уйдет в дзенский монастырь, что, в принципе, то же самое.

**Сергей Чупраков**

В JA 3 отвечает за: скрипты.
Работает в студии со дня основания.
Возраст: 32 года.
Специализируется в: Искусственный интеллект.
В разработке игр: уж и не помню... давно было...
«Parkan Железная стратегия», «Ударная сила», «Метро-2», «Вертолеты Вьетнама: УН-1», «Танки Второй Мировой: Т-34 против Тигра». Любят: как ни странно – работать... иногда...
Не любят: теплое пиво.
Девиз: KISS: Keep it simple, stupid.
Первое, что сделает, когда JA 3 выйдет: куплю яхту в масштабе 1 к 42 (наверное, хватит генер) или Infiniti примерно такого же размера...



оружию Борисом Юлиным. Благодаря ему за оружие я спокоен. «Подходит к вопросу будем как всегда тщательно, стремясь воссоздать все максимально реалистично в пределах необходимого», – это его слова.

? Что с мультиплеером?

Мультиплеер будет – «это однозначно», как говорил Владимир Вольфович. Более того, программная часть уже реализована и протестирована на небольшом количестве клиентов. Большего пока не скажу, так как сейчас по этому поводу мы ведем переговоры с канадским издателем и куратором проекта.

? Как вы считаете, что найдет в игре фанат вселенной Jagged Alliance, а что человек, который до этого в знаменитую серию ни разу не играл?

Для фанатов мы постараемся сохранить дух знаменитой серии. Это одна из основных задач и тут нас постоянно контролируют канадские партнёры, положившие начало этой легенде. Насчет хардкорности однозначно пока сказать не могу, равно как и насчет казуальности. Постараемся, чтобы всем было интересно. Что касается тех, кто в этот сериал ни разу не играл, то конечно хотелось бы, чтобы под ее влиянием кто-то пришел в геймдев, как это было с предыдущими JA.





Кен Левин о BioShock

Кен Левин, «большой папочка» грядущего шутера BioShock, не устает вдохновенно говорить о своем детище. Кажется, что об игре известны уже все подробности – однако результат, скорее всего, нас все равно удивит. В ожидании релиза слушаем новые вести со дна океана.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

? Был ли весь подводный город-утопия доступен игроку с самого начала, или в игре есть места и персонажи, до которых игрок доберется, только выполнив определенные условия – например, овладев теми или иными способностями?

Чтобы открыть секреты Акваграда (Rapture), будь то сюжетные перипетии, особенности игровой механики или потаенные уголки самого города, игрокам понадобится как собственная смекалка, так и способы и умения персонажа.

? Мы знаем, что игроки смогут взламывать системы безопасности и конструировать собственное оружие, но как это будет происходить – в виде мини-игр или каким-то более простым способом?

Взлом систем безопасности, а равно и других устройств, будет представлен в виде разных мини-игр – в зависимости от способностей и умений персонажа. Кроме того, игрок сможет модифицировать оружие и создавать различные предметы, включая уникальные виды боеприпасов.

? Без сомнения, главная «продающая особенность» игры – искусственный интеллект, Ecological AI. Не могли бы вы подробнее, на примерах объяснить, чем он силен?

Чтобы прокачать персонажа, вам необходим ресурс, которым обладают «маленькие сестрички». Загвоздка в том, что их охраняют «большие папочки», самые мощные существа в игре. Отличие от обычных боссов, эти двое свободно перемещаются по Акваграду и не ограничены рамками какой-то «арены». Чтобы победить «папочку», нужно устроить настоящую штурмовую операцию. Вам придется натравливать на него охранных ботов и мутантов, использовать водоемы, лужи масла и динамические объекты. В одном из наших роликов вы видели, как игрок подбирает плюшевых мишек, поджигает их и бросает в «папочку», тот загорается, пламя с него перекидывается на других персонажей и даже некоторые предметы. Вы увидите, как игрок взламывает охранных ботов, настраивая их против «папочки». А с помощью телекинеза игрок будет ловить гранаты в воздухе и бросать их обратно во врагов. По-моему, это все просто потрясающе.

нсяют «большие папочки», самые мощные существа в игре. Отличие от обычных боссов, эти двое свободно перемещаются по Акваграду и не ограничены рамками какой-то «арены». Чтобы победить «папочку», нужно устроить настоящую штурмовую операцию. Вам придется натравливать на него охранных ботов и мутантов, использовать водоемы, лужи масла и динамические объекты. В одном из наших роликов вы видели, как игрок подбирает плюшевых мишек, поджигает их и бросает в «папочку», тот загорается, пламя с него перекидывается на других персонажей и даже некоторые предметы. Вы увидите, как игрок взламывает охранных ботов, настраивая их против «папочки». А с помощью телекинеза игрок будет ловить гранаты в воздухе и бросать их обратно во врагов. По-моему, это все просто потрясающе.

? Что в разработке игры запомнилось вам больше всего? Возможно, что-нибудь, связанное с революционным алгоритмом поведения персонажей?

Безусловно, отношения между «большим папочкой» и «маленькой сестренкой». Впервые увидеть, как «папочка» поднимает «сестренку» и прячет за спину, а потом прикрывает ее, непуская к ней игрока, – это было очень круто. В FPS вы никогда не увидите персонажей, отношения между которыми не были

бы замешаны на насилии, так что эти двое очень выделяются на общем фоне.

? Сколько существует способов успешно завершить игру?

Бесконечное множество. Наблюдать за тем, как при создании игры тестеры и разработчики придумывают все новые стили прохождения – особое удовольствие.

? А какие стили прохождения проще использовать? Можно ли будет закончить игру, избегая сражений и используя только мирные навыки, или, наоборот, прорваться к принципиальным титрам исключительно грубой силой?

BioShock – прежде всего, шутер, однако он дает игроку множество дополнительных возможностей воздействовать на окружающий его мир и населяющих его существ. Вы можете взламывать разные устройства; бить электричеством, которое распространяется в воде; жечь огнем; настраивать противников друг против друга и захватывать системы безопасности. Но если хотите стрелять – можете хоть устреляться.

? Насколько глубоко повлияла на игру идеология Айн Рэнд?

Сюжет игры, безусловно, заимствует некоторые идеи из ее работ, но нас вдохновляли и другие источники, например, роман «Сияние».

ПРОТИВНИКИ

1) В игре вряд ли найдешь двух одинаковых персонажей. Разные шляпы, шлемы, очки, маски и другие аксессуары делают облик каждого обитателя подводного города неповторимым. Многие мутанты носят маски, потому что отлично знают, как их изуродовали генетические эксперименты.

2) Разумеется, в BioShock есть машины, восстанавливающие здоровье. Компьютерные персонажи тоже умеют пользоваться ими, могут посреди боя вдруг убежать лечиться. Когда я в первый раз это увидел, для меня это было полнейшим сюрпризом.

3) У персонажей есть «дома», которые они охраняют, и зоны, где они «работают» – например, собирают всякий хлам. Так, в Аткарции есть район с пчелиными ульями. Там один из мутантов собирает мёд. Он ходит от улья к улью, ищет медовые соты и выгребает мёд горстями, если находит его. Это вам не какой-нибудь монстр, выскаивающий из монстрового шкафа. Мы очень гордимся, что у нас получился настоящий живой мир.

4) Ну а про отношения «большого папочки» и «маленькой сестрички» мы уже не раз рассказывали. Однако мало кто знает, что если один из этой пары погибнет, второй будет оплакивать его гибель. Трудно смотреть на это без слез.

**ПЛАЗМИДЫ**

Плазмидов в игре множество. Около двадцати активных (их используют как оружие) и больше пятидесяти пассивных (действующих постоянно, как только вы их «включите»). Вот некоторые примеры пассивных способностей:

«Кровь хамелеона»: Представьте, что после жаркой схватки вам срочно нужно поправить здоровье. Вы видите недалеко медицинскую станцию, но в то же время слышите, что из-за угла приближается монстр. Бежать некуда, но, используя «Кровь хамелеона», вы всегда спрячетесь. Стоит вам прекратить убегать, как вы постепенно становитесь невидимым. Задержите дыхание, и монстр пройдет мимо вас. Постарайтесь только не стоять у него на дороге – если он с вами столкнется, то обязательно поймет, что что-то здесь неладно.

«Крио-поле»: Эта способность уменьшает температуру тела до абсурдно низкого значения. Организм становится менее восприимчив к холода, однако это лишь побочный эффект. Главное преимущество в том, что морозная свежесть распространяется по руке и охватывает захваченный в ней гаечный ключ. Теперь вы можете заморозить врага, ударив его ключом. Превратив противника в ледяную статую, стукните его еще раз, чтобы он расплелся вребезги.

«Удар в спину»: Эта способность превращает вас в мастера скрытных убийств. Восприятие врагами окружающего мира моделируется очень тщательно, так что вы можете незаметно прохромать им за спину. При включенной способности «Удар в спину» вы будете наносить врагу особо тяжкие повреждения, если он не видит вас в момент атаки. Это справедливо и для оглушенных противников, поэтому в комбинации с электроразрядом «Удар в спину» работает особенно эффективно.

«Луженый желудок»: Вы, наверное, слышали о люях, которые могут по кусочкам съесть целый вертолет. Способность «Луженый желудок» позволяет питаться любым мусором, который попадается вам в игре: стальными болтами, резиновыми шлангами, батарейками, латунными трубками и оружейными гильзами. В BioShock здоровье лишним не бывает, и эта способность превращает весь мир в один большой склад вкусных медикаментов.

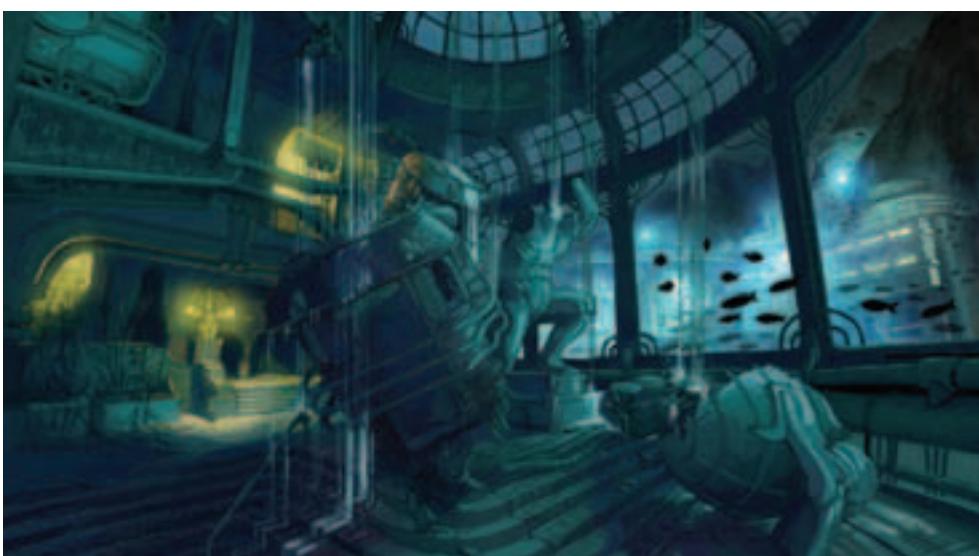
Что же касается активных генетических способностей, расскажу подробнее о трех из них:

«Телекинез»: Из всех прикольных игровых механик телекинез обладает самой широкой областью применения. Подхватить стул и кинуть его в голову врага. Подобрать горящего плюшевого медвежонка и его тушкой поджечь противника. Срапать пригоршню патронов с карниза, до которого по-другому никак не добраться. Бросить телефон об стену, отвлечь монстра и прохромать у него за спиной. Подвесить перед собой в воздухе большую бочку и прикрываться ей, как щитом. Вы даже можете ловить в воздухе летящие гранаты и отправлять их назад: «Что вы, что вы, заберите это обратно!»

«Электроразряд»: Трескучий электрический разряд. Ваши враги ощутят всю прелест засовывания двух пальцев в розетку – а это не только непосредственный урон. Некоторых из них удар током может оглушить, что даст шанс добить их. А если вы атакуете механическую цель – например, турель или робота, они временно отключаются, и вы сможете перепрограммировать их, сделав своими союзниками. Но самое крутое – это взаимодействие разряда с водой. Если вы выстрелите во врага, стоящего в воде, «вернет» и всех его товарищей по купанию. Или пустите молнию прямо в воду – законы физики сделают остальное.

«Сжигание»: Пирокинез – это неописуемо приятная способность поджигать все, что душе угодно. Диваны. Трупы. Злобных мутантов. Нет зрелица лучше, чем вид горящего чудища, с криком размахивающего руками, в панике поджигающего окружающие предметы. Пирокинез также можно использовать тактически, устраивая пожар в любом удобном вам месте. Кроме того, иногда вам будут попадаться прогнившие деревянные стены. Если их сжечь, за ними откроются потайные комнаты.

*Айн Рэнд (Ayn Rand, урожденная Алиса Зиновьевна Розенбаум) (1905–1982) – американская писательница и философ, родом из Санкт-Петербурга. Создательница философии объективизма, основанной на принципах разумного эгоизма и экономической свободы. Ее роман *Atlas Shrugged* («Атлас расправляет плечи») повествует о бунте интеллектуалов, решившихся освободиться от нахлебников, наживающихся на плодах их умственного труда. Как и в BioShock, герой романа основывает собственную изолированную от внешнего мира колонию.



? BioShock обещает подвергнуть испытанию этические принципы игрока. В какие неоднозначные ситуации он может попасть? Какие решения ему придется принимать?

Мы уже говорили о том, что «большие папочки» и «маленькие сестренки» ставят вас перед нравственным выбором. Вы можете стать их друзьями или злейшими врагами, и это решается не с помощью диалогов или каких-либо интерфейсных элементов, а непосредственно теми действиями, которые вы совершаете. Думаю, вы и не представляете, что на самом деле значит помочь «сестренке»... цветами и конфетами тут не отделаться. Ощущение будет, возможно, не очень приятное, но сильное и запоминающееся. Мы хотели заставить вас почувствовать, что вы действительно что-то сделали для этих угнетенных детей.

? В BioShock сильна идеологическая подоплека – вы сказали, что игра моделирует капитализм, зашедший слишком далеко. Многие имена также почерпнуты из книг. Насколько для вас важны технологические мощности систем нового поколения как средство донести свою мысль до игрока? В Half-Life 2 историю мира рассказывали пейзажи и интерьеры – достаточно было посмотреть вокруг, чтобы получить намеки на то, что там произошло. Похоже, так будет и в BioShock. Это является частью замысла?

Графика для Irrational – лишь средство достижения цели. Времена, когда люди охали и ахали от одного вида эффектов размытия и глубины резкости, прошли. Что-то подобное произошло со спецэффектами в фильмах. Вы можете сделать лучшую картинку в мире, но если она не подходит вашей истории и игровой механике, вы только зря тратите время. У нас на каждом скриншоте словно написано: «Кризис в утопии». Для нас было очень важно сделать город прекрасным, чтобы разрушения, причиненные войной, создавали яркий контраст. City 17 не был воплощением чьей-то идеи совершенства, а Акваград был. Лишь я думаю, что BioShock – первая трагедия, рассказанная на средствах шутера от первого лица.

? Дизайн в стиле ар-деко, который вы используете в BioShock, выглядят просто восхитительно. Было ли так задумано с самого начала, или идя пришла позже? Хотелось бы мне представить нашу команду более организованной и деловой, чем на самом деле, и сказать: «Да, все так и было задумано с самого начала». Но это неправда. Мы долго работали над общим дизайном игры и отбросили немало идей, касавшихся как игровой механики, так и визуальной эстетики. В детстве я провел много времени в Нью-Йорке. Я работал в Эмпайр-стейт-билдинг. Под влияние этой архитектуры тяжело не попасть.



С самого начала мы собирались изменить все представления о шутерах от первого лица, хотя оформить эту идею в словах мы смогли не сразу.

BioShock – весьма необычная игра. Чтобы придумать ее всю и сразу, нужно быть поумнее нас. Еще в 2005 году мы создали некую версию, которую теперь считаем неудачным прототипом. Она наглядно показала нам, чего мы на самом деле не хотели видеть в игре. К счастью, у нашего издателя, 2K, хватило прозорливости, чтобы сказать: «Молодцы, ребята, но у вас опять не получилось. Попробуйте еще раз».

Когда вы начали работу над BioShock? Каков был оригинальный замысел и как он менялся с течением времени?

Работа началась где-то в 2003 году. С точки зрения игровой механики наше видение не сильно изменилось, но мы придумали много интересных дополнений. Самые важные моменты, которые были придуманы позднее, – это «папочки» и «сестрички», визуальный стиль и сюжет. С самого начала мы собирались изменить все представления о шутерах от первого лица, хотя оформить эту идею в словах мы смогли не сразу. Вообще, игра много менялась в процессе разработки – и продолжает меняться.

В одном из интервью вы сказали, что самое страшное – это попасть между двух идеологий и что BioShock посвящена именно этой теме. Вдохновляла ли вас текущая политическая обстановка в мире?

А разве могло быть иначе? Сейчас мы наблюдаем борьбу между силами, каждая из которых представляет собой ту или иную форму религиозного фундаментализма. Но обычно конфликты происходят между фундаменталистами и идеологами. Если вы не можете приспособить взгляды к меняющейся реальности, если идеология становится для вас важнее, чем жизнь любимого народа, вы на пути к катастрофе. Я скептик, и опасаюсь людей, которые готовы принимать все за чистую монету. У меня есть друзья, которые левее меня, другие правее меня, и иногда я боюсь их, и других. Но больше всего меня нервирует тот, у кого в руках власть. Я всегда задаю себе вопрос о любых своих убеждениях: «Что должно произойти, чтобы я понял, что ошибаюсь?» И только если я не могу найти ответа, то принимаю сторону большинства.

Irrational черпает вдохновение из книг и фильмов, незнакомых большинству геймеров и разработчиков игр. Считаете ли вы, что ваша компания

отличается от других? Что вы думаете о текущем развитии игровой индустрии: в правильном ли направлении она движется?

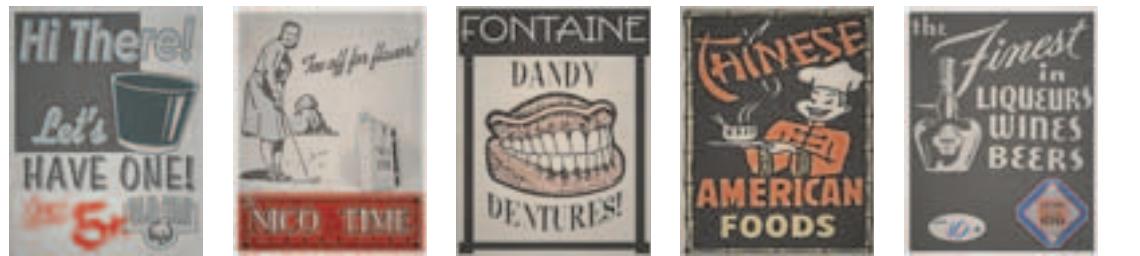
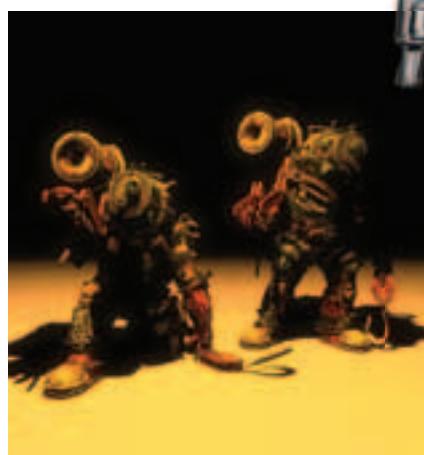
Я люблю видеоигры, и у меня нет особых претензий к проектам, которые выходят сейчас. Они вполне в моем вкусе (хотя побольше пошаговых стратегий не помешало бы). Не знаю, отличаются ли источники вдохновения других компаний от тех, что используем мы. Думаю, у нас более эклектичный подход, чем у других. Сегодня, например, я слушал микс из Queen и 50 Cent. Мне нравятся такие вещи, только в игровом воплощении. Мы любим вносить в жанр элементы, которых люди раньше там не видели: например, возможность реального выбора и открытый мир в шутере от первого лица.

В наше время выходит множество игр, посвященных Второй мировой, футуристическим войнам, отрядам по борьбе с терроризмом, разборкам городских бандитов или классическим фэнтезимирям. BioShock выделяется из общей массы подводным городом-утопией и архитектурой в стиле ар-деко. Почему вы выбрали такой необычный сценарий? Было ли это сделано больше из соображений эстетики или игровой механики?

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Создавая BioShock, мы сосредоточились на том, чтобы каждый подобрал себе способности («силы») по вкусу. Сил у нас десятия, и игру можно проходить по-разному, используя те или иные из них. Например, сосредоточиться на средствах, позволяющих манипулировать врагами: «Маяк безопасности» заставит пушки и камеры работать против монстров; «Приманка» отвлечет внимание неприятеля на цель-пустышку, а под воздействием «Ярости берсерка» монстры начнут в бешенстве нападать на всех без разбора. Есть даже способность, которая ненаглядно сделает самое сильное существо в игре вашим телохранителем!

Вы также можете сделать упор на хакерские умения. Способности хакера позволяют вам попасть в запертые хранилища, перенастроить систему безопасности, снизить цены на амуницию и открыть доступ к улучшенным модификациям оружия. Можно заняться и улучшением физических характеристик персонажа, сделать его здоровее, быстрее, незаметнее и так далее. Если же ваш герой – «Вначале стреляй, потом задавай вопросы», для вас подойдут способности, позволяющие поджигать предметы, стрелять замораживающими сосульками, вызывать рон больно жалящих пчел или высасывать жизнь из врагов на расстоянии, подобно вампиру. Система позволяет вам всячески экспериментировать со способностями. В игре существуют специальные машины, которые могут поменять набор сил, если старые вам не понравятся. А каждый раз, когда вы обнаружите новую способность, вы сможете тут же добавить ее к своему арсеналу.



В прошлом году мы выпустили очередную игру серии SWAT. Команда отлично поработала, игра заслужила высокие оценки в прессе и понравилась игрокам. Я в ее разработке почти не участвовал. Почему? Потому что предполагалось, что она станет просто улучшенной версией SWAT 3. Если бы я работал над этой игрой, я бы превратил ее во что-то совершенно иное (хотя и не исключено, что гораздо худшего качества). В Irrational полно умных и сообразительных людей. У нас собрались и студенты художественных колледжей, и пожилые панки-роллеры, неудавшиеся киношные сценаристы, фанаты Dungeons & Dragons и на удивление привлекательные программисты. Но главное – что в команде царит здоровый соревновательный дух, что все понимают друг друга с полуслова и не устают удивлять друг друга.

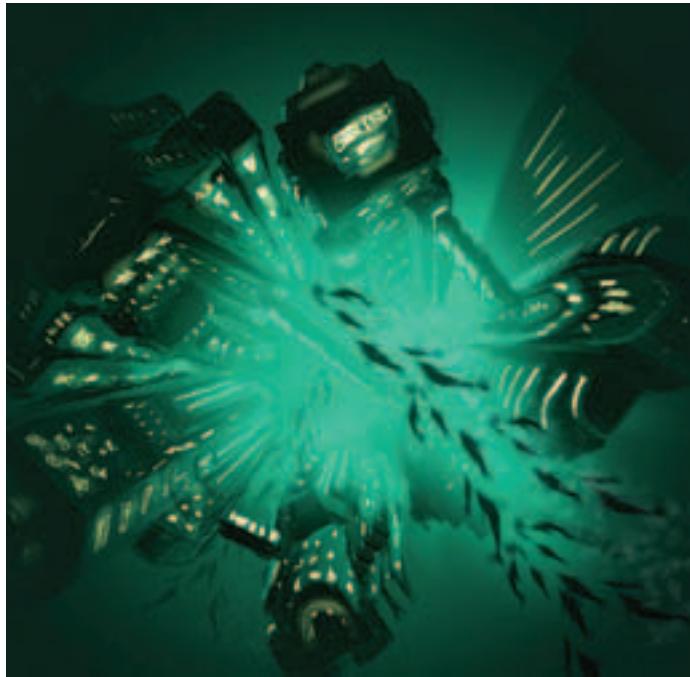
Вы упоминали, что, в отличие от многих других игр (и фильмов), в BioShock не будет вступления, представляющего место действия и персонажей или объясняющего сюжет. Игра начнется сразу. Чем было вызвано такое решение?

Ненавижу неинтерактивные ролики. Если в них нет крайней необходимости, мы изо

всех сил стараемся обходиться без них. Мы с удовольствием сделали пререндеренный ролик для BioShock, но он был задуман как «фильм об игре», а не ее часть.

Кажется, что огромный интерактивный мир, продвинутый искусственный интеллект и развитая система улучшения снаряжения делают BioShock весьма сложной игрой. Ранее вы также сказали, что весь ход игры зависит от того, какой путь выберет сам игрок, от его подхода к различным ситуациям. Будет ли игра дружелюбной к неопытным геймерам? Как вы собираетесь уберечь их от попадания в тупик, если они совершают «неправильный» выбор?

Мы уделяем огромное внимание созданию динамической системы обучения. Попросту говоря, это что-то вроде электронной версии вашего приятеля, который уже поиграл в BioShock и теперь наблюдает за вами через плечо. Если вы вдруг заблудитесь или воспользуетесь не теми боеприпасами, или будете постоянно попадаться в поле зрения камеры, система поможет вам. Мы задумывали ее как замену всем этим «Итак, рядовой, сейчас мы будем учиться приседать!», однако у нас получилось нечто гораздо большее. **С**



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Симулятор современных боевых действий для отряда из двух бойцов.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Нового слова в кооперативном геймплее.



Army of Two

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PLAYSTATION 3 | КОГДА: В 2007 ГОДУ



А
З



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Продолжение известной RPG от Питера Молине со товарищи, происходящее в Альбомоне через 500 лет после событий первой части.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Большего выбора, больше нелинейности, больше возможностей в виртуальной жизни.

**Fable 2**

ПЛАТФОРМА: ХВОХ 360 | КОГДА: В 2008 ГОДУ



5
3

**ЧТО ЗНАЕМ?**

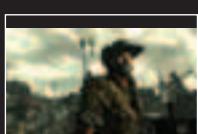
Продолжение культовой RPG, место действия – подземные коммуникации Вашингтона и его окрестностей, за основу взят движок Oblivion, ролевая система по-прежнему S.P.E.C.I.A.L.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Уникальной системы боя, потрясающей графики, от 9 до 12 концовок, необходимости делать жесткий моральный выбор.

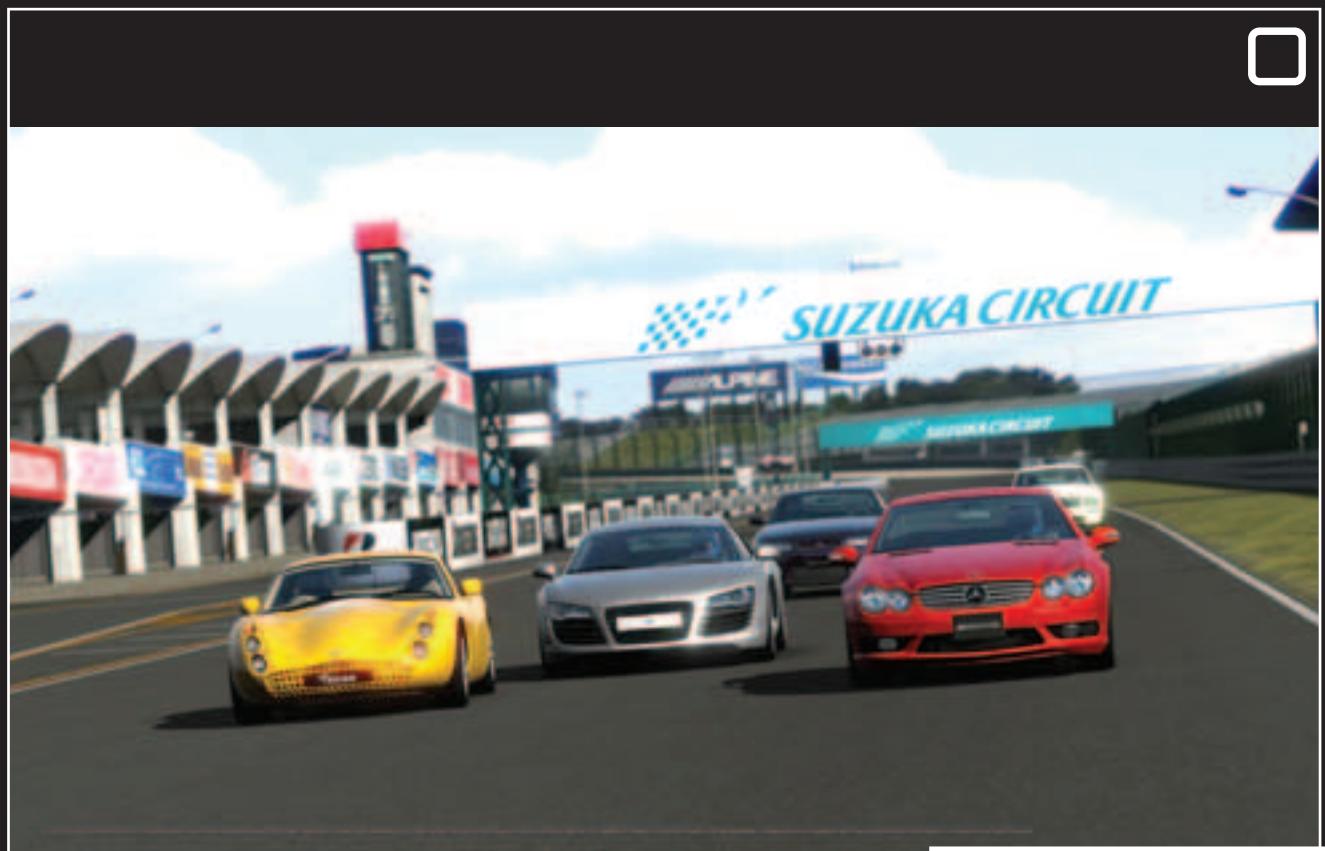
**Fallout 3**

ПЛАТФОРМА: PC, XBOX 360, PLAYSTATION 3 | КОГДА: IV КВАРТАЛ 2008 ГОДА



ФА
З





ЧТО ЗНАЕМ?

Продолжение самого реалистичного сериала консольных гоночных симуляторов.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Настоящего Gran Turismo в HD.



Gran Turismo 5 Prologue

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО



EA
3

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Через два года после громкого «пшика» на E3 2005 продолжение Killzone обзавелось таки настоящим геймплейным видео и скриншотами.

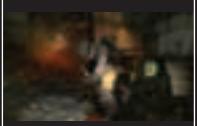
ЧЕГО ЖДЕМ?

Геймплея, способного оправдать заметное падение качества графики.



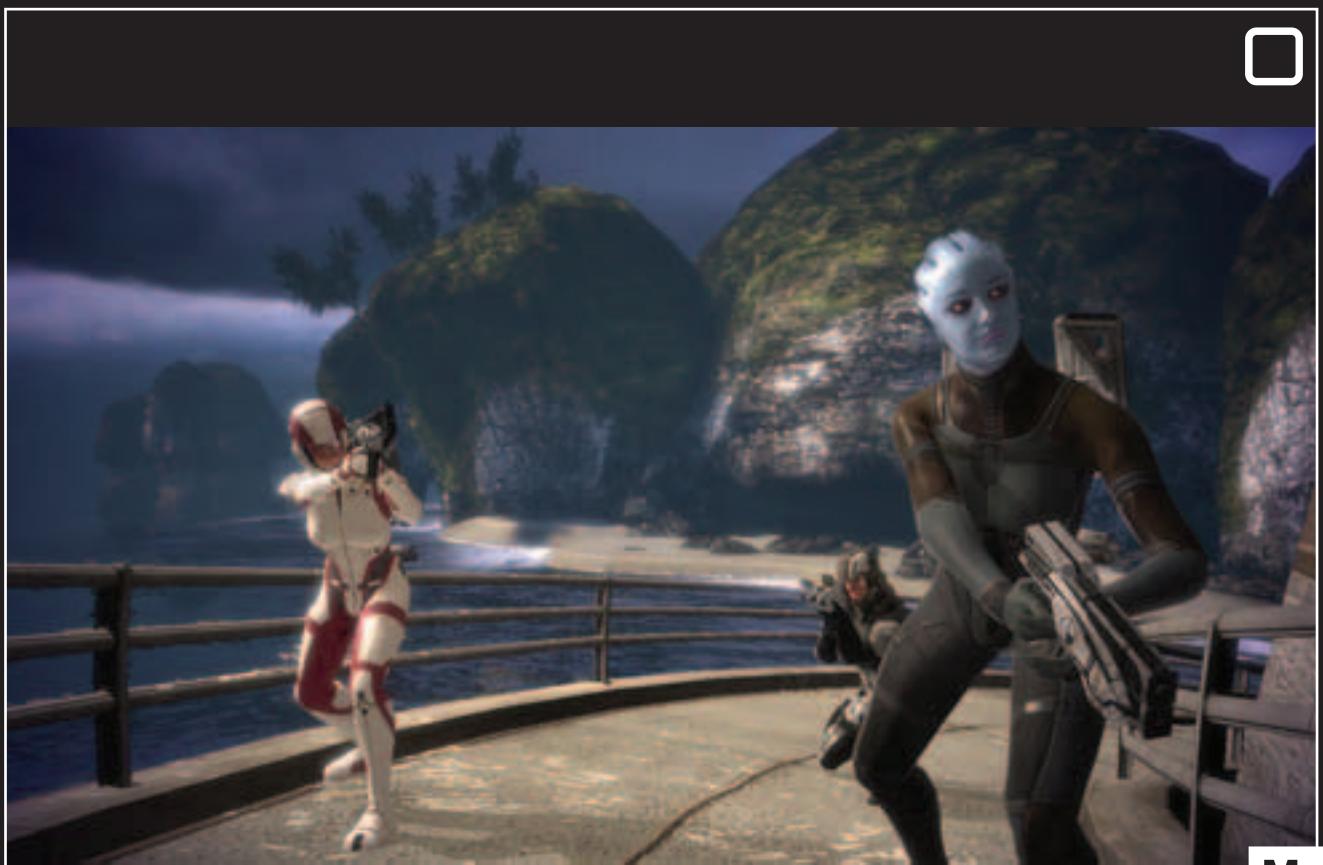
Killzone 2

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО



К
А
З



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Научно-фантастическая action-RPG от мастеров из Bioware будет продаваться в Америке лицом от 17 лет и старше.

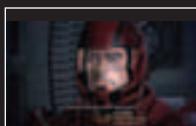
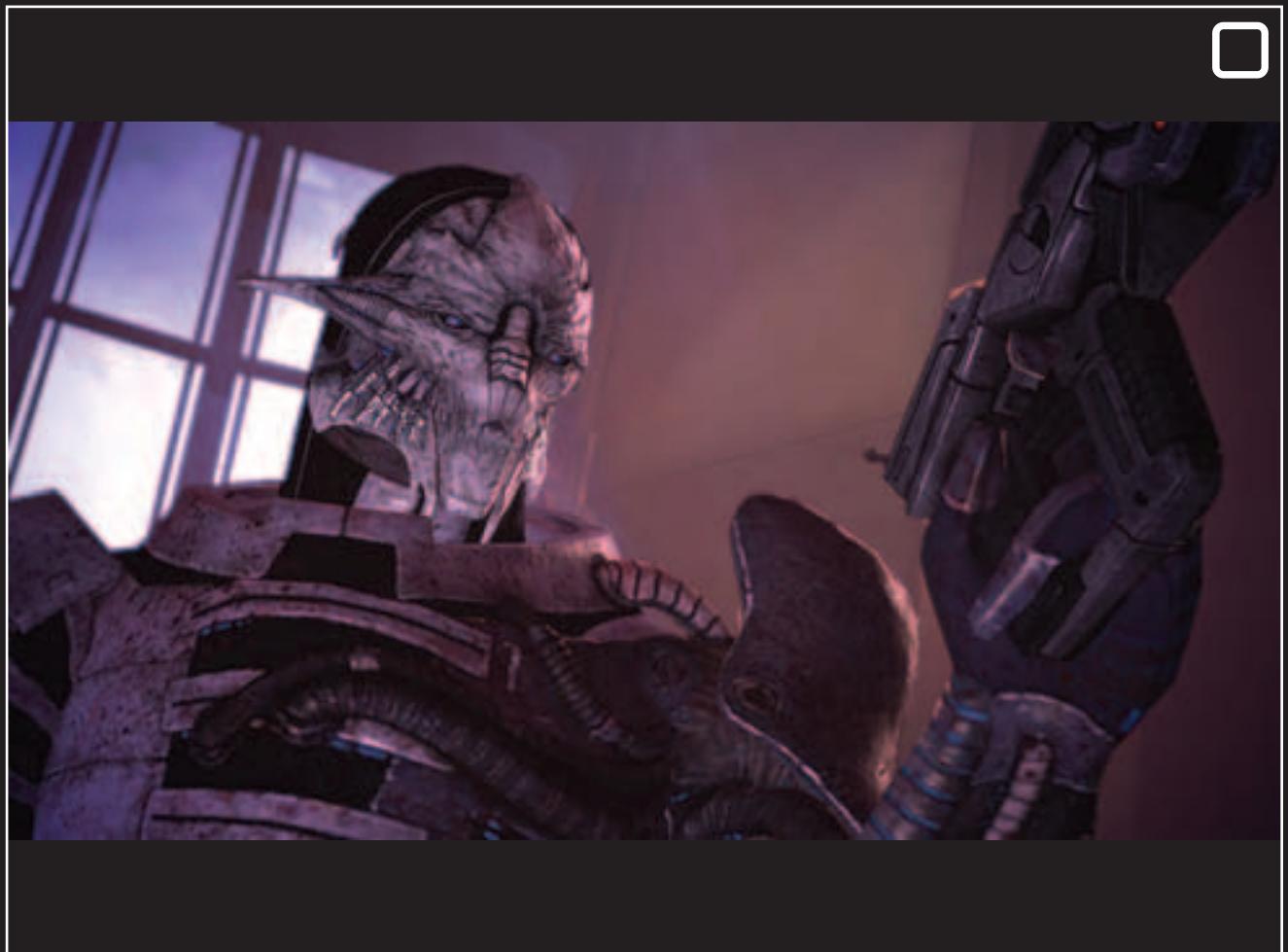
ЧЕГО ЖДЕМ?

Игры года для любителей «западных» ролевок.



Mass Effect

ПЛАТФОРМЫ: ХВОХ 360 | КОГДА: В НОЯБРЕ 2007 ГОДА



5
3

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Мохнатый герой Рэтчет и его напарник робот Клэнк противостоят злому императору.

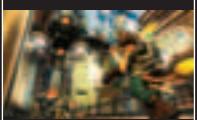
ЧЕГО ЖДЕМ?

Обильных разрушений элементов окружающей среды в качестве оправдания названия игры.



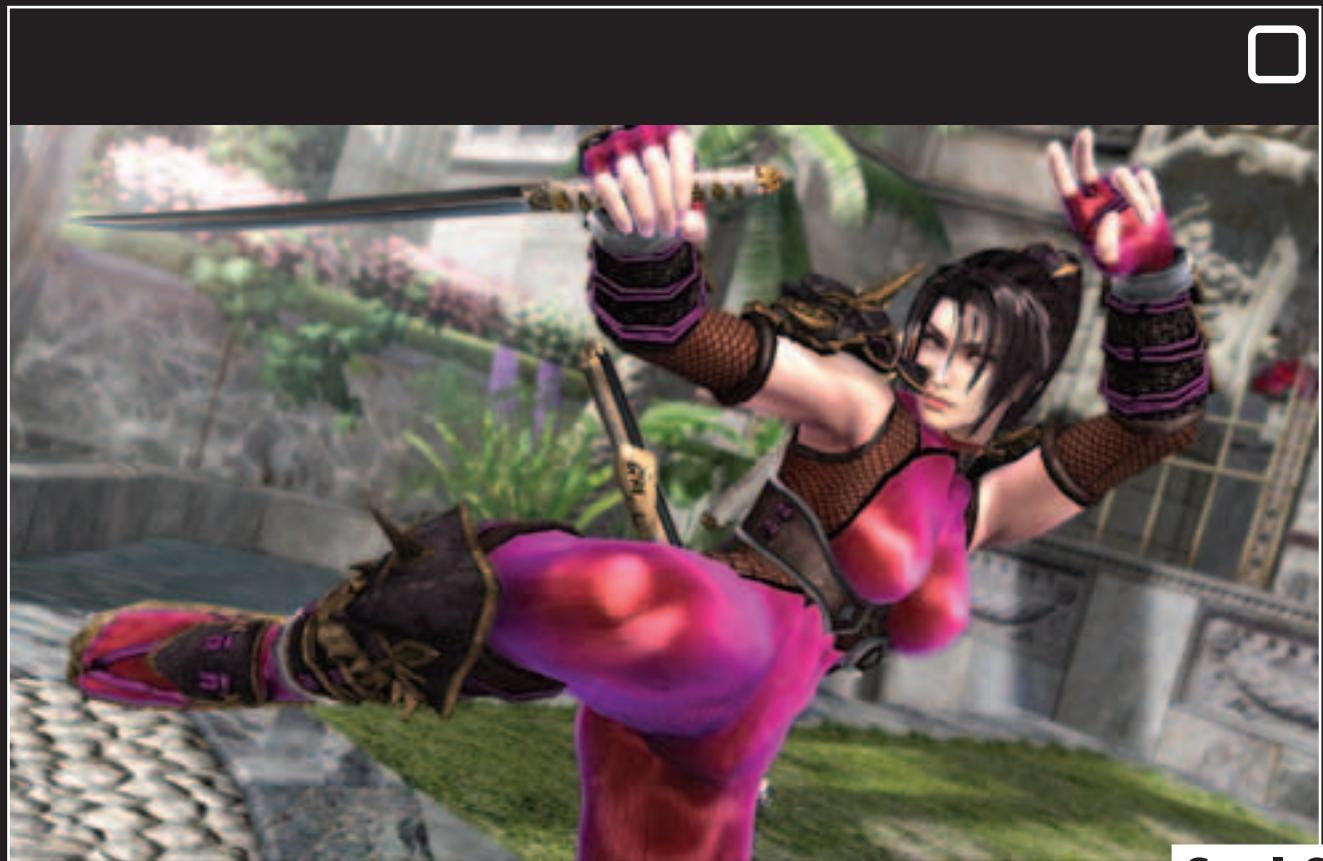
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА



А
З





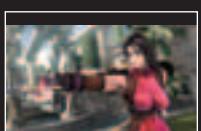
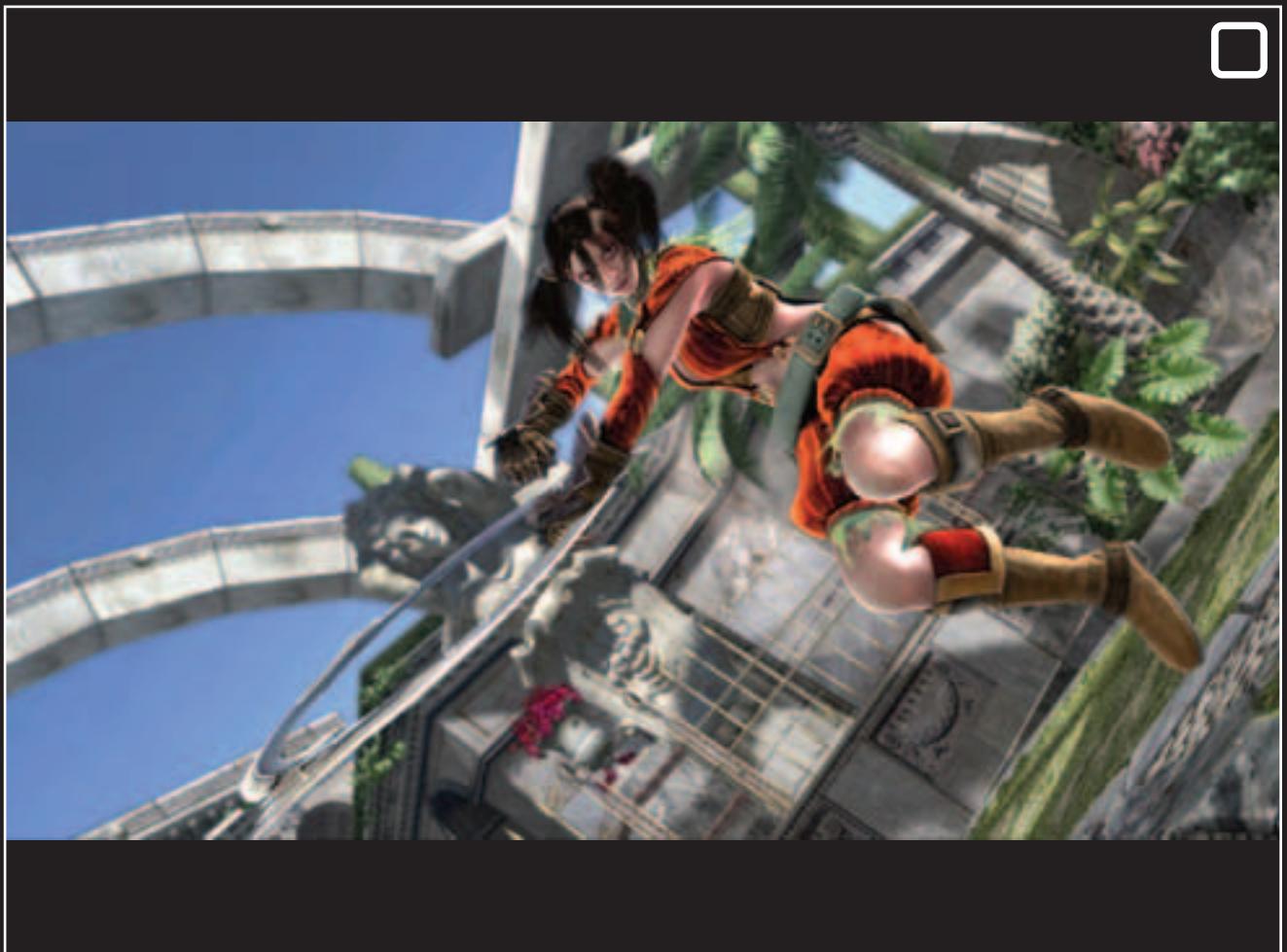
ЧТО ЗНАЕМ?
Новая часть любимого нашей редакций файтинг-серала в HD-формате.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Недостающего третьей части баланса и отсутствия багов.



Soul Calibur IV

ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 3, XBOX 360 | КОГДА: В НОЯБРЕ 2007 ГОДА



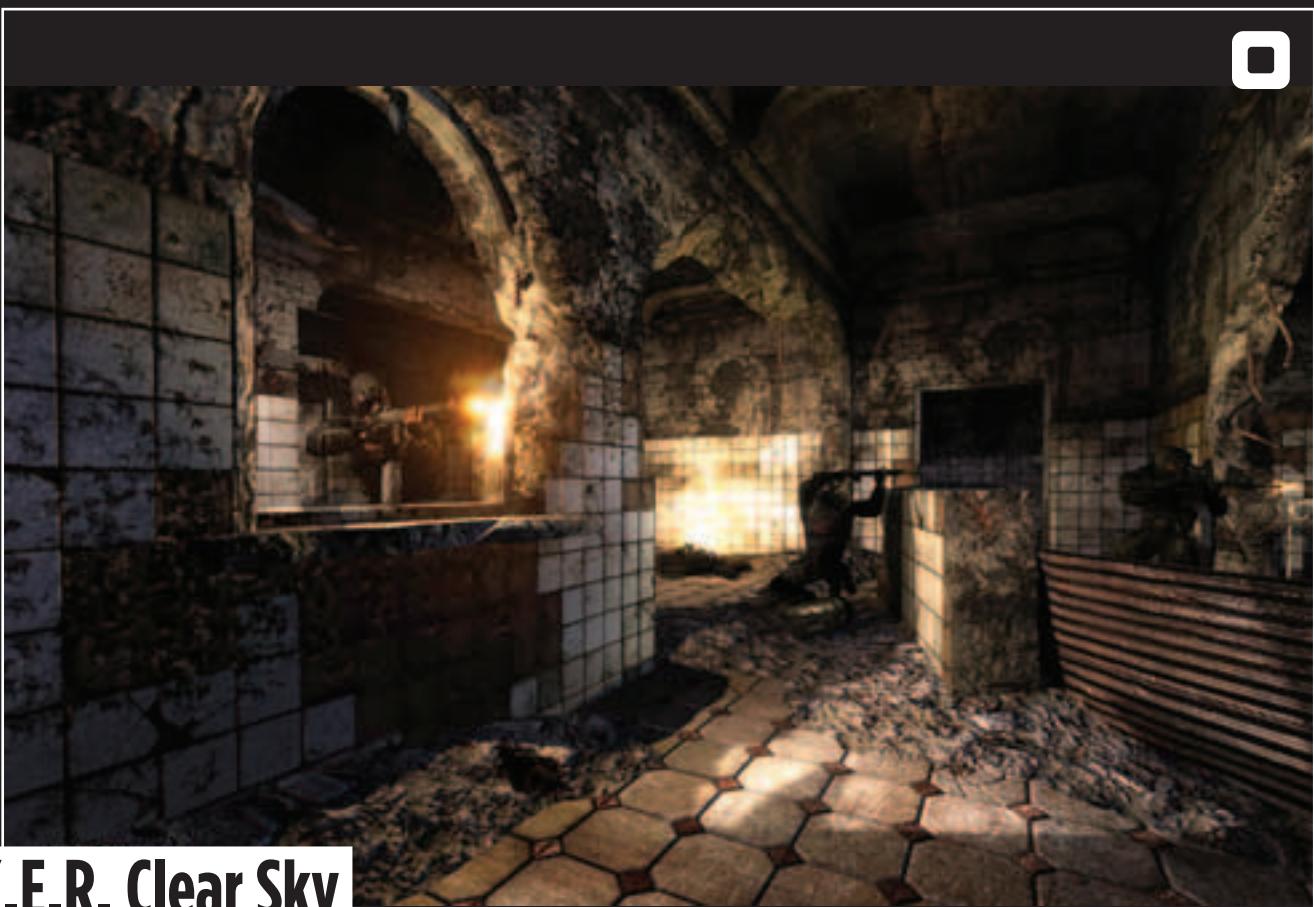
EA
3

**ЧТО ЗНАЕМ?**

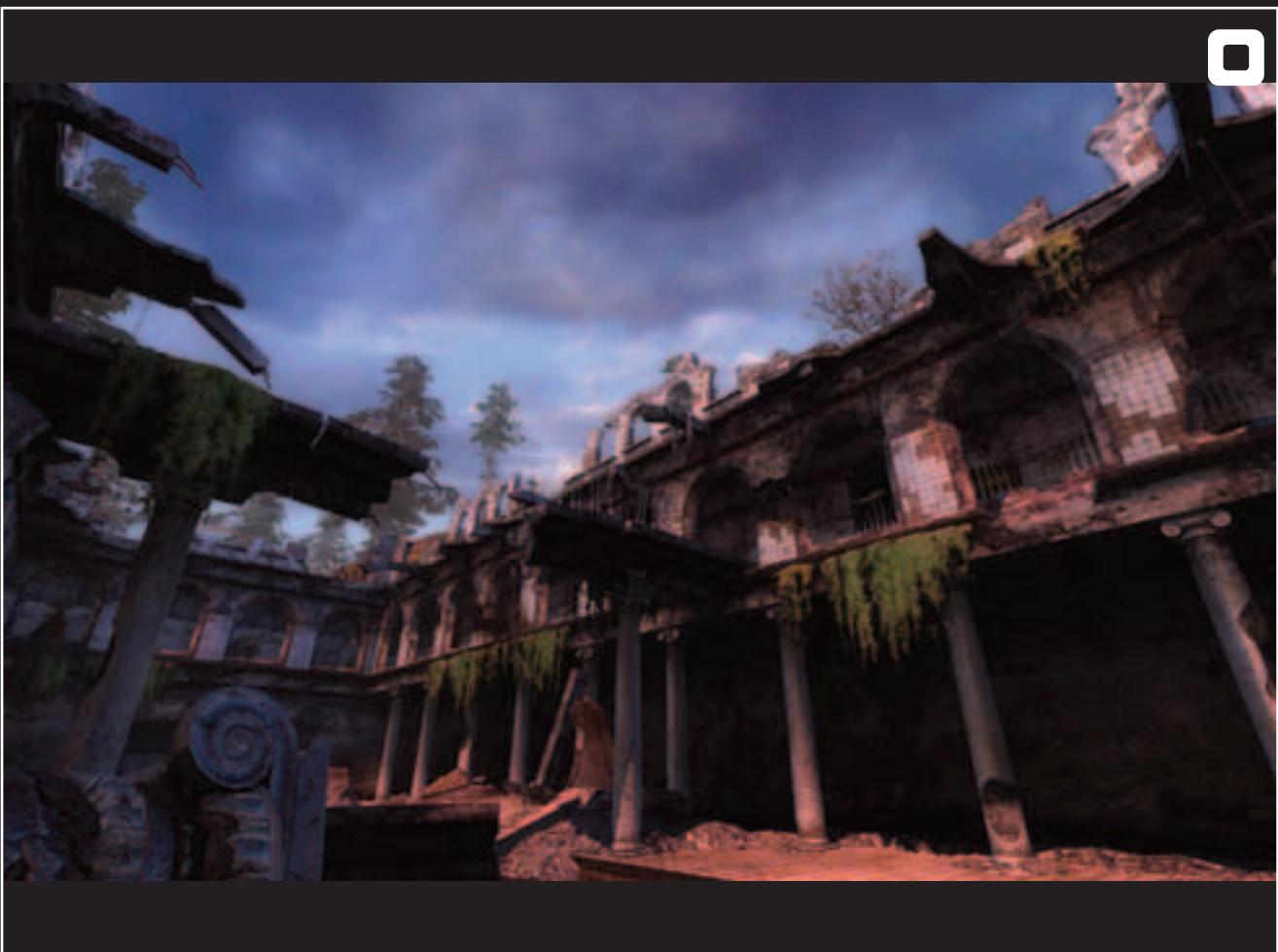
Дополнение поведает о событиях, случившихся за год до оригинальной игры, полномасштабной войне группировок, одну из которых нужно привести к победе.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Улучшения графики и физики, усложнения искусственного интеллекта, более опасной и расширенной Зоны, увеличения числа аномалий, новых монстров.

**S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky**

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА: I КВАРТАЛ 2008 ГОДА



И
З

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Богатейший арсенал техники, серии одиночных и командных боев, умников Unreal Engine 3, новый режим Conquest, соединяющий RTS с FPS.

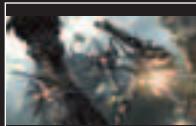
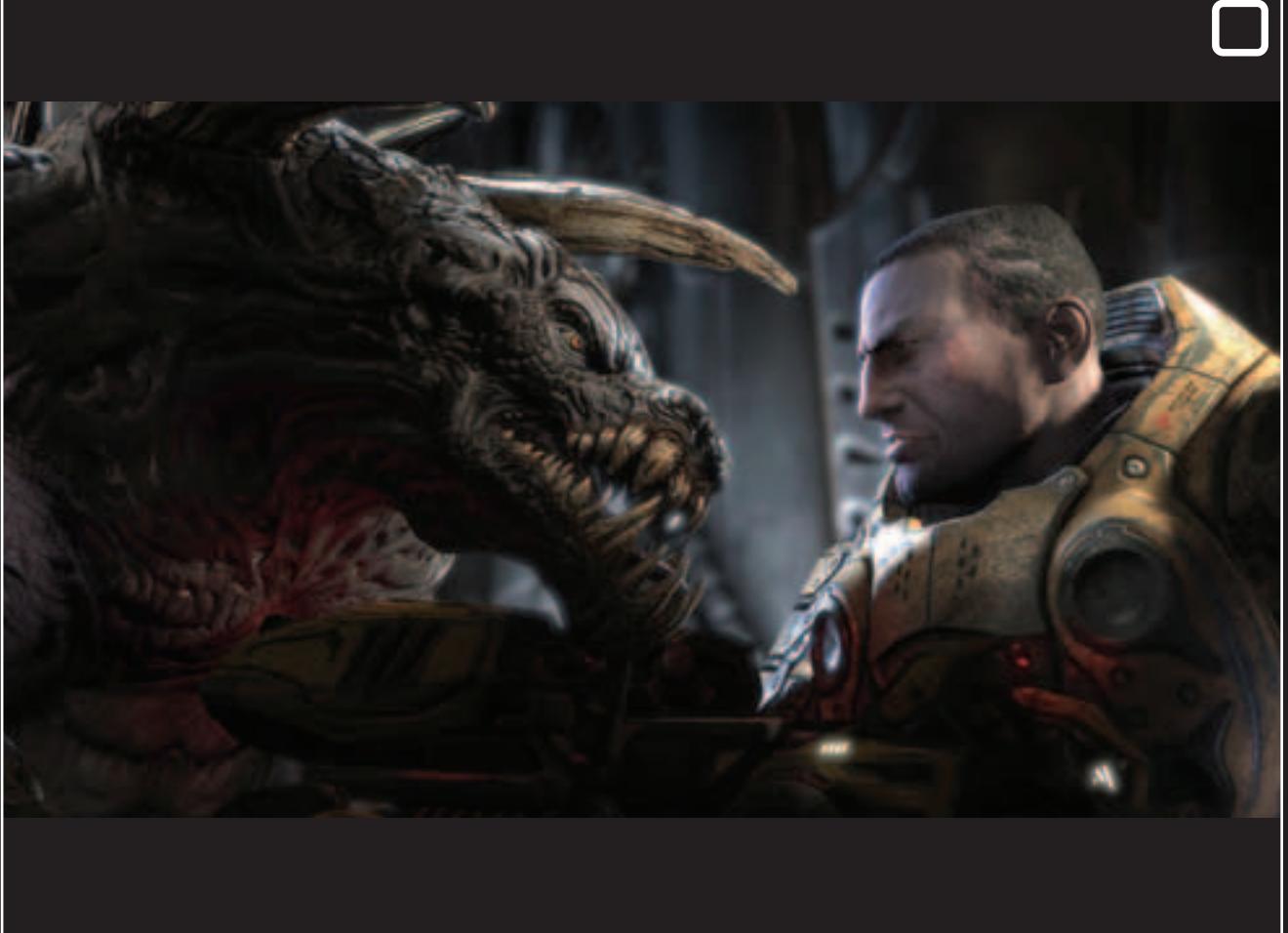
ЧЕГО ЖДЕМ?

Потрясающей графики, возможности отдавать приказы через микрофон, высочайшего интеллекта ботов.



Unreal Tournament 3

ПЛАТФОРМЫ: PC, PLAYSTATION 3, XBOX 360 | КОГДА: В СЕНТЯБРЕ 2007 ГОДА



EA
3

Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

World of Warcraft: The Burning Crusade



**ВЕРДИКТ
9.5**

Думаете, S.T.A.L.K.E.R. – самая ожидаемая PC-игра 2007 года? Как бы не так! Она уже с нами. Почти два с половиной миллиона проданных копий за первые сутки – новый рекорд для платформы, и очередной – для Blizzard. Первое же дополнение – и такой успех.

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
role-playing.MMO.fantasy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Blizzard Entertainment

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



**ВЕРДИКТ
9.0**

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. В это сложно поверить, но Долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какой мы ее представляли эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
shooter.first-person.freplay
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQ
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Ц»
■ РАЗРАБОТЧИК:
GSC Game World

Tomb Raider: Anniversary



**ВЕРДИКТ
8.0**

Не столько свежая игра, сколько дань уважения основоположнице, старые уровни, переделанные под современные технологии. И, главное, даже по прошествии десяти лет не устаешь удивляться, насколько увлекательной была «Раскитительница гробниц» в начале пути.

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
action.adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Eidos
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Crystal Dynamics

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter.first-person.freplay	Александр Трифонов	№06(231)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Tomb Raider: Anniversary	PC	action/adventure	В.Р.	№13(238)
4	Supreme Commander	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
5	The LOTR Online: Shadow of Angmar	PC	role-playing.MMO.fantasy	Алексей Барсуков	№09(234)
6	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	PC	strategy.real-time.sci-fi	Александр Каныгин	№09(234)
7	UFO: Afterlight	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
8	Test Drive Unlimited	PC, Xbox 360	racing	Ашот Ахверян	№06(231)
9	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter.first-person.modern	Ашот Ахверян	№02(227)
10	Medieval 2: Total War	PC	strategy.historic	Александр Трифонов	№02(227)

ПРИСТАВКИ

God of War II



**ВЕРДИКТ
9.5**

Кратос теперь – бог, ему все можно... И крыльшки грифоном обрывать, и на Зевса смотреть небодро, и даже в Цербера его же собственными головами кидаться! Немуленко, что Арина Паллада сменила милюсть гневом – разжаловала стервеца. И пошло-поехало!

■ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
■ ЖАНР:
action-adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
SCEA
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
SCEA

Final Fantasy XII

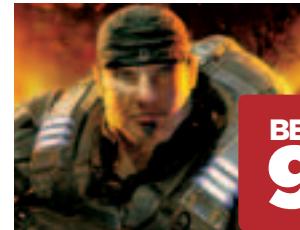


**ВЕРДИКТ
9.5**

Годы разработки не прошли даром. Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 оказалась, наверное, самой лучшей классической консольной RPG в поколении. Великолепный сюжет и идеальная система боя не оставят никого равнодушным.

■ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
■ ЖАНР:
role-playing.console-style
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Ц»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Square Enix

Gears of War



**ВЕРДИКТ
9.0**

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

■ ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
■ ЖАНР:
shooter.third-person.sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Epic Games

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	God of War II	PS2	action-adventure	Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat	№07(232)
2	Final Fantasy XII	PS2	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилорик	№05(230)
3	Gears of War	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Артём Шорохов	№01(226)
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing.action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Okami	PS2	action-adventure	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№23(224)
7	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Xbox 360, PS3	shooter.third-person	Игорь Сонин, Александр Устинов	№09(234)
8	Colin McRae: DiRT	Xbox 360	racing	Александр Устинов	№14(239)
9	Virtua Fighter V	PS3	fighting.3D	Игорь Сонин, Александр Устинов	№08(233)
10	Rogue Galaxy	PS2	role-playing.action-RPG	Наталья Одинцова	№13(238)

СЛОВО КОМАНДЫ

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Корреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Advance Wars: Dual Strike

У нас в «Стране Игр» есть традиция. Каждый год мы ездим в Лос-Анджелес, чтобы искупаться в бассейне в одном из местных отелей. Это своего рода ритуал перед открытием новой Е3. В этом году формат выставки сменился, а из-за плохой работы одной курьерской службы, еще одной авиакомпании, а также службы по ремонту дорог в Лос-Анджелесе нам не удалось выполнить ритуал — мы приехали в гостиницу ночью, за четыре часа до выставки.

Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

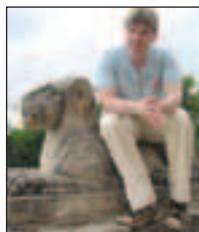


СТАТУС:
Shifter

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
7.62
Dreamfall: The Longest Journey

«Привет, меня зовут Зоэ, и я в коме». Dreamfall — редчайший образец игры с временным персонажами, живыми любмы, а не шаблонными спасителями мира. Они не идеальны, у каждого есть недостатки, они влюбляются и ссорятся, обсуждают отношения и размышляют о смысле бытия. Это игра, в которой утренний разговор на кухне с отцом, улягающим в командировку, стоит больше напыщенных диалогов из нескольких RPG разом.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Неуловимый Джо

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Mario vs. Donkey Kong 2
Yoshi's Island DS

Не звоните мне на мобильный — я не сниму трубку. Не пишите мне письма — они не дойдут. Не стучитесь в ICQ — ромашка не нальется зеленью. Вы не найдете меня. Я не уловим. В Сибири отличная погода, и я нежусь на пляже пресного Обского моря. А если лето в Сибири не задалось — будет отличный подводный лов. Погаснет солнце — не зовите меня. Сколько бы ни нарывался будильник — я не свинюсь с места. Я человек-невидимка, человек-счастье, человек-отдых. Я в отпуске.

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Burnout Paradise
GTA2

Уже видели новый трейлер Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots? Заметили, что Ликвид Оцелот с кем-то разговаривал, прежде чем вернуться к солдатам? Кто это был, я не знаю, но я разгадал другую загадку: единственный, на кого не подействовали козни Ликвида, — это парень в маске из отряда Мэрил, правильно? А кто носил маску в прошлых трейлерах MGS4? Только молодой Снейк! Дын-дын-дын!

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
Директор всех нингзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Tales of Abyss

1-2-го сентября в клубе 4GAME пройдет очередная MFA. В фестивальной программе турниры по Tekken 5 и DR, Guilty Gear XX Accent Core, Soul Calibur 3, Street Fighter 3 и Virtua Fighter 5 (ну и я сайдзэн по Rumble Roses XX прове-гу). Призовой фонд уже составляет 6000 зеленых и продолжает расти. Ожидаются толпы гостей со всей России и ближнего зарубежья. В общем, в начале осени в Москве будет очень жарко.

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Odin Sphere
Kingdom Hearts II

Обновленная Е3 запомнилась отличными показами игр, на которых нередко присутствовали сами разработчики. Например, ради демонстрации Lost Odyssey в Лос-Анджелес приехал Хиронобу Сакагути, а боевую систему Fable 2 разъяснял Питер Молине. Devil May Cry 4 таким вниманием обделили — представитель пресс-службы Capcom клятвенно пообещал привезти продюсера Хироки Кобаяси в Лейпциг.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
Геронтом

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Loco Roco
Dragon Quest Heroes: Rocket

Есть вещи, которые мне кажутся неправильными, однако сам я ничего лучше придумать не могу. Например, списки «10 (100, 1000) лучших игр». Если начинаешь составлять их сам, вскоре понимаешь, что выбрал то, что нравится тебе самому, а не объективно хорошие примеры. Или вот игра про Бетти Бул (слышали? будет на DS) — чувствую, что не должна она быть ресторанным симулятором. «А чем тогда?» Да же и не знаю.

Сергей Цилорик
td@gameland.ru

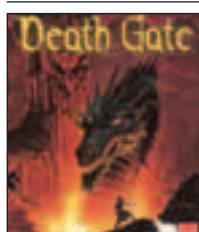


СТАТУС:
Повелитель земель

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Anno 1701 (DS)
Dead Rising

На DS практически одновременно появилось целых три игры, которые с натяжкой можно назвать экономическими стратегиями в реальном времени. Что любопытно, все три — ремейки: Theme Park и Sim City знакомы евреям не каждому геймеру со стажем в 12-15 лет, а Anno 1701 вышла на PC полгода назад. Последняя ввела свою новизны заинтересовала меня в большей мере — и пока что не разочаровала.

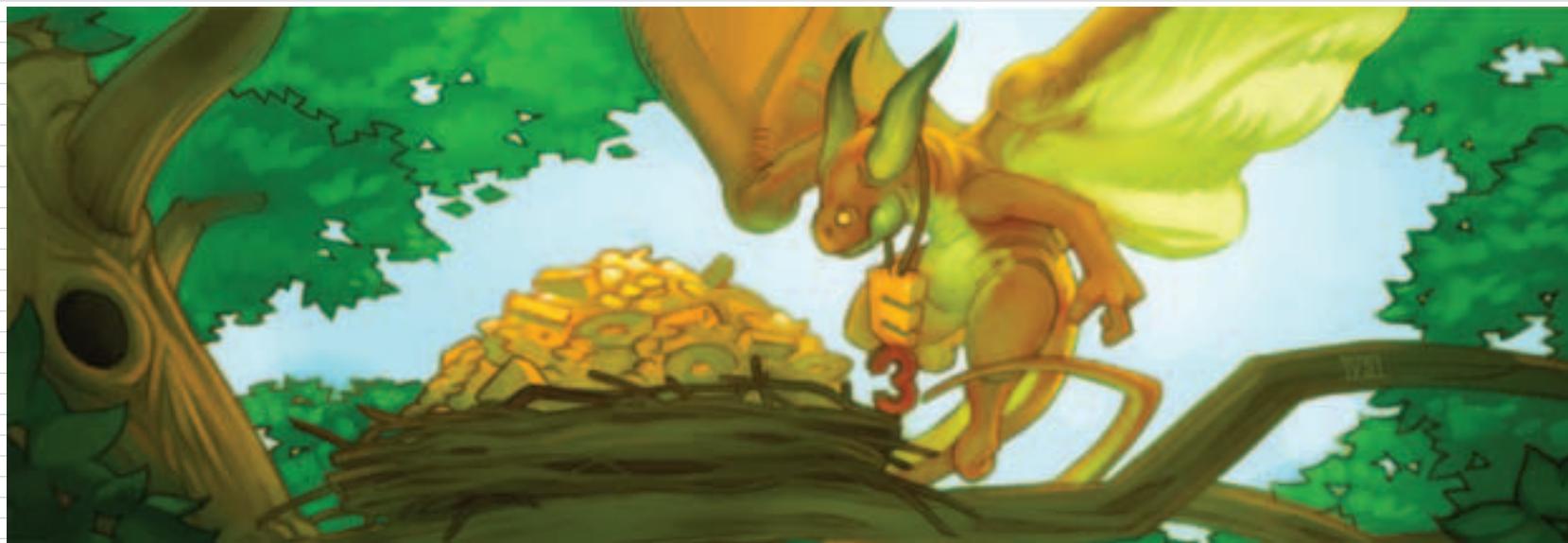
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Ретрогеймер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Death Gate
Companions of Xanth

Три дня назад рискнула пройти Врата Смерти. К своему стыду, не без помощи walkthrough. Death Gate — тринадцатилетней выдержки квест, к еще большему моему стыду, неизвестный мне до этого. Испытываю теперь смешанные чувства радости и сомнения. С одной стороны, прекрасно, что хорошие игры существуют. С другой, непонятно, препятствия какого рода мешают сочинять аналогичные по качеству сюжеты к современным играм...



Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru

ДЕТСКИЕ ИГРЫ

ДАВНЫМ-ДАВНО, КОГДА ДОМАШНИЕ ПК И ДАЖЕ КОНСОЛИ БЫЛИ РЕДКОСТЬЮ, УЛИЧНЫЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ КУДА БОЛЬШЕЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ, ЧЕМ КОМПЬЮТЕРНЫЕ, КОТОРЫЕ ВПОСЛЕДСТВИИ ЗАМЕНИЛИ БОЛЬШИНСТВО ИЗ НИХ.

Мнение редакции не обязательно
совпадает с мнением колумниста.

Для меня все началось еще в 1986, кажется, году. Дело было на даче, соседские мальчишки позвали меня играть в «войнушку». Играли мы троема пластиковыми пистолетами и одновременно с автоматом, несколькими деревяшками подходящей формы и самым настоящим ручным пулеметом времен Великой Отечественной (был выкопан в ближайшем лесу, и разумеется, не функционировал). Никаких особенно строгих правил не было — мы разбивались на две группы, а затем бегали по улицам, прятались в канавах и за деревьями, громко кричали, имитируя стрельбу, и падали на землю, признавая себя «убитыми». Как только одна из сторон одерживала верх, все начиналось заново. Все происходящее чертовски напоминает Counter-Strike, не находите?

Куда более жесткими и продуманными были правила разнообразных игр в «Ножички». Наиболее популярная в моем случае называлась «Танчики». В ней могут участвовать несколько человек, но чаще всего – двое. Поначалу каждый рисует себе по одному городу на расстоянии десяти-двадцати шагов от противника. Далее можно «строить» технику бросками ножа. Сделал бросок – нож воткнулся – в этом месте рисуется ваш «юнит». Кидать можно либо из города, либо с любой уже нарисованной техники. Если бросить нож стандартно (держа его большим и указательным пальцем за лезвие) – получается обычный танк, если иначе – «Тигр» (нож между указательным и средним пальцами), «Пантера» и так далее. Чтобы уничтожить такой юнит, нужно попасть в его изображение, выполнив строго такой же бросок. Задача – «дойти» до вражеского города цепочкой из своих танков и уничтожить его. В расширенных вариантах игры появляются дополнительные виды техники, придуманные в каждом конкретном дворе. Например, если держать нож за лезвие горизонтально, а затем подкинуть его вверх с вращением, то получается вертолет. Всего вариантов бросков – несколько десятков, и на каждый можно «повесить»

сить» танк или истребитель (все зависит от фантазии ребят в каждом конкретном дворе). Кроме того, можно окружать технику или город защитными «лазерными полями» (бросок из-под поднятой ноги). На что это похоже? Уж не на стратегии ли в реальном времени? Для большей убедительности добавлю, что в одном из вариантов можно передвигать «сложные» юниты (вроде вертолетов) обычными бросками.

ми бросками. Еще одна классическая детская игра — «Земельки». Она существовала в двух вариантах — с камушком и с ножичком; начнем с первого. В обоих случаях на земле рисуется круг, который делится на сектора — по числу игроков. Далее каждый встает на свою территорию. Задача — ударить ногой по камушку так, чтобы тот перелетел на территорию противника. Если он попал по ногам другого игрока — вы захватываете часть его земли. Если камушек улетел за границу круга — все забирают часть вашей территории. Захват производится так: игрок встает двумя ногами на землю противника и обводит пальчиком контуры ступней. Если удается отсечь часть чужой территории — она переходит к вам. Нет — переходит только то, что было под ступнями. Можно последовательными «атаками» выстроить длинный выступ, покрепк земли врага.

а затем отобрать сразу половину. А можно не рисковать и потихоньку откусывать небольшие кусочки в углах. Необходимо также учитывать действия других игроков – подготовленным вами выступом могут воспользоваться другие. По духу все это больше всего напоминает пошаговые стратегии. Второй вариант «Землемек» более динамичен. Тут игрок бросает нож, чтобы он воткнулся в «чужую» землю, граничащую со «своей». В случае успеха через точку втыкания в направлении плоскости ножа проводится линия до границ участка, при условии, что бросающий может дотянуться до границ, стоя на своей земле. Участок делится надвое, большая часть остается владельцу, меньшая – нападающему. Переход хода производится либо при промахе, либо невозможности нарисовать линию. В некоторых вариантах броски совершаются строго по очереди. Проигрывает тот, чья земля настолько мала, что на ней невозможна устоять.

Детских игр существует множество, и большинство из них вечны. Те же прятки (особенно за городом, на свежем воздухе, с массой интересных мест, куда можно залезть) куда увлекательнее любого квеста, а салочки-догонялки – гоночных симуляторов. Появление компьютеров и консолей, конечно, скратило

популярность дворовых игр, но больше всего аудитории потеряли те детские игры, которые более всего похожи на компьютерные (в первую очередь – военные). Процесс непременно пойдет дальше, ведь сборники мини-игр для Nintendo Wii и Nintendo DS слишком уж похожи на хорошо знакомые всем «съедобное-несьедобное», «куличики» или, скажем, «города», но куда разнообразнее и увлекательнее. Осталось только снабдить каждую российскую семью игровой приставкой.

Напоследок расскажу еще одну забавную историю из собственного детства. Мимо-летно познакомившись в 1987 году с компьютерными играми у отца на работе, я начал дома рисовать на бумаге карты выдуманных стран и лабиринты уровней, по которым бродили человечки с мечами и щитами. Первая собственная приставка появилась у меня лишь в 1991 году, а до тех пор от одного сеанса общения с ПК до другого я обходился вот такой имитацией компьютерных игр. И, конечно же, с удовольствием играл в «Танчики» с «Земельками». Так что если случится страшное, и все правительства по всему миру объявят компьютерные игры злом наравне с наркотиками, геймеры либо умрут от тоски, либо... научатся обходиться без джойпала и клавиатуры.



Добыча 2

ПИРАТЫ ЕВРОПЕЙСКИХ МОРЕЙ

Рыцари удачи на морских путях
средневековой Европы
или
за триста лет
до Веселого Роджера...



Продолжение легендарного симулятора: теперь не только на суше, но и на море!

JoWooD

ИгроМания

gfi

ROAD

2007

18+

10, D. Румянцева 40, A-3940 Ljuban, Astana. Developed by Alteast Studios. Distributed with the support of Gamedev.net. All rights reserved. © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 "Рыцари Удачи".



Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ДЕЛО ТОНКОЕ

В НАШЕЙ ВСЕПЛАНЕТАРНОЙ ИНДУСТРИИ ДАВНО ЗАМЕТНО ДЕЛЕНИЕ НА ВОСТОЧНУЮ И ЗАПАДНУЮ ШКОЛЫ ВИДЕОИГР. И НА ТОЙ, И НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ ШАРИКА БЫЛИ СОЗДАНЫ СВОИ ХИТЫ, КОТОРЫЕ ВСЕМ ПРЕКРАСНО ИЗВЕСТНЫ: УВЕРЕН, ЧИТАТЕЛЬ, ТЫ БЕЗ ТРУДА НАЗОВЕШЬ С ДЕСЯТОК ГРОМКИХ ИГР ИЗ КАЖДОГО РЕГИОНА. ПРИ ЭТОМ МНОГИЕ ЯПОНСКИЕ БЛОКБАСТЕРЫ НЕ ВЫХОДЯТ ЗА ПРЕДЕЛЫ СТРАНЫ, И ПОЧТИ ВСЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ ХИТЫ НЕ ПОПАДАЮТ В ЯПОНИЮ. ВНЕЗАПНО ПОВОДОМ ДЛЯ АНАЛИЗА СИТУАЦИИ СТАЛ АНОНС КОНСОЛЬНОЙ ВЕРСИИ TIME CRISIS 4.

Kазалось бы, анонс как анонс, чего особенного? Десяток скриншотов, с ними обыкновенный пресс-релиз о «звездном сериале», «интенсивном геймплее» и «высокочеткой графике». Случайно мне на глаза попался тот же анонс, сделанный японским отделением Namco и опубликованный на японском же игровом сайте Game Watch (<http://www.watch.impress.co.jp/game>). Наверху страницы – описание сюжета, затем подзюйны скриншотов с CG-роликами, потом биографии главных героев на два экрана текста (!) и только после, в самом низу страницы – рассказ о геймплее и скриншоты с игрового процесса. И это даже не Final Fantasy и не Metal Gear Solid, а гнусный Time Crisis с сюжетом второсортного боевика! В таких играх спрашивать о сюжете вообще не принято. Неужели хоть одно англоязычное средство массовой информации заинтересуется, сколько лет главным героям Time Crisis 4 и где они провели свое детство? Да чихать они на это хотели, они напишут о геймлее и графике.

Разница между этими двумя анонсами консольного Time Crisis 4 отлично иллюстрирует разницу между ментальитетами японца и американца (или британца, или, если хотите, русского). На многих японских официальных сайтах скриншоты вообще не публикуются. Вместо них – огромные рисованные или CG-картинки с персонажами в героических позах. Там же, где скриншоты есть, они скаты до мизерного разрешения пикселей этак в 200x150, и нужно обладать абсолютным зрением, чтобы что-то там разглядеть. Найти в японской Сети нормальный скриншот к популярной у них игре – большая удача. Складывается впечатление, что тамошним геймерам вообще не интересно, что происходит в самой игре; они готовы стерпеть любой геймплей, если после этого покажут озвученный диалог рисованных анимешных фигурок или, тем более, CG-заставку. Отсюда же происходит и популярность интерактивных новелл

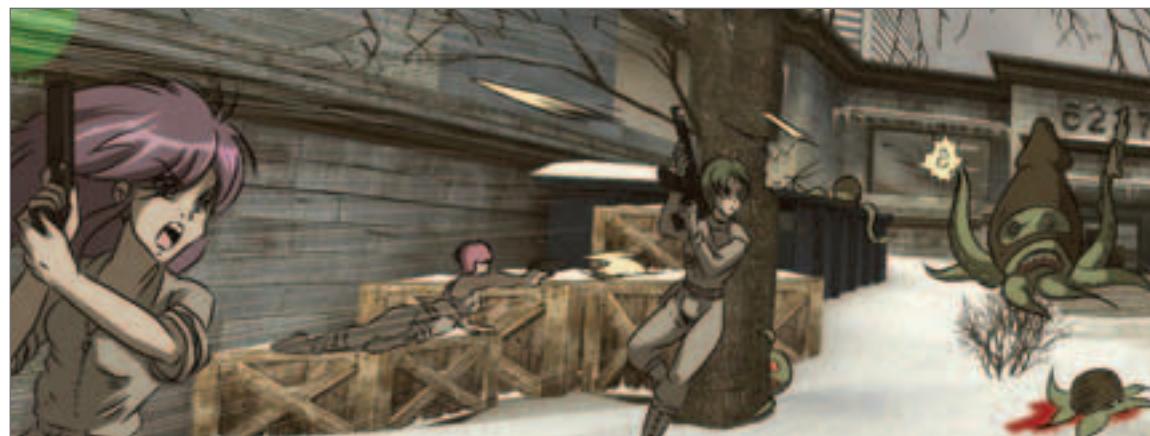
и спрайтовых тактических RPG – жанров, непонятных и неоцененных на Западе. Для японца они – совершенно нормальные, обычные игры, каких много. И тактические бои в Final Fantasy для него уже довольно сложны, а если в ролевой игре драки идут в реальном времени, она уже точно не для средних умов. Парадокс, но в Японии уживаются самые удивительные противоположности. Любовь к нетребовательным играм с простым геймплеем сочетается с подлинной страстью хардкориков к безумным скролл-шутерам, в которых западный игрок погибает на середине первого уровня. Компания Cave и по сей день выпускает дьявольски сложные аркадные скролл-шутеры (Muchi-Muchi Pork, Mushihime-sama, Ibara, Espgaluda и продолжения), и они тоже пользуются народной любовью и популярностью. В каждом из них – яркие герои, прекрасные иллюстрации, узнаваемый художественный стиль. После всего сказанного совершенно логично, что, купив карту сохранения для аркадного Virtua Fighter, ты выбираешь одного персонажа, за которого будешь играть отныне и впредь. Поэтому что выбор персонажа – это ВАЖНО, даже важнее разнообразия, игрового баланса или свободы выбора.

Именно поэтому Metal Gear Solid в Японии не стал национальным феноменом, как стали многие ролевые игры: Снейк – герой боевика, мужественный и опытный солдат, он слишком pragmatичен, слишком приземлен для японцев. Теперь нет сомнений, почему Counter-Strike, безумно популярный у нас, с самого начала не мог стать успешным в Японии. Никому не нужны эти потные террористы в нестиранных майках и безликие спецназовцы в противогазах. Такие персонажи – гарантированный провал для игры, какой бы геймплей в ней ни был. Неудивительно, что в Японии «контр» переделали в Counter-Strike: Neo с битвами киборгов и героической полиции будущего. Но даже это не позволило завоевать сколько-нибудь значимое место в рейтингах популярности. Другое дело, если бы тамошние умельцы использовали не футуристическую модификацию, а, скажем, мод про сражения кавайных девочек-волшебниц с хентайными осьминогами с Плутона. Присовокупить к этому делу хороший аниме-сериал на телевидении, и дело в шляпе: «Counter-Strike: Девочки против щупалец» будет рекорды популярности. Еще лучше было бы купить лицензию на один из существующих популярных сериалов. Например, на «Гандам».

Тогда на геймплей вообще можно наплевать с высокой колокольни: все равно купят. Так, кстати, и делают разработчики многих игр по этой лицензии.

Самое печальное в этой истории то, что массового японского игрока не интересует внутренний мир персонажа, глубина проработки характера и его постепенное раскрытие, развитие личности по ходу истории. Важнее всего – первое впечатление. Если он хороши на первый взгляд, его точно полюбят – отсюда тенденция к вычурным костюмам, которые подчас несовместимы с реальностью. Ваш герой может быть сколько угодно гениальным, но если на нем меньше пяти ремней, неброская прическа или, что самое ужасное, он не похож на гея – популярному ему не бывать (прости, Гордон Фримен). Конечно, и среди японцев есть «продвинутые» игроки, которые могут разглядеть внутреннее содержание, но в массе своей тамошний геймер любит игры с вычурными героями так же, как наси – шутеры про Вторую мировую.

Разработчики это понимают и делают игры для своей аудитории. Сарсом в последнее время пытается найти какой-то общий знаменатель, но пока без особого успеха. Это логично: мы хотим от игр разного – разное и получаем.



OVERLORD™



**БУДНОЯ
ЗЛОГО
ВЛАСТЕЛИНА**

7:00 подъем

7:15 почистить зубы

8:00 сжечь деревню

12:00 разорить город



codemasters®

TRIUMPH
STUDIOS

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2005-2007 Triumph Studios B.V. ("Triumph"). All rights reserved. Developed by Triumph.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Штат" (rshft@bk.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 786-75-00, e-mail buka@bk.ru. Компания "Бука" 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).





Amicys

Дизайнер, Lesta Studio

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



1. Сапожники и пироги

Этот случай описывает одно слово: «неопытность». Да и откуда взяться опыту у новой команды разработчиков, если она, конечно, не состоит из ветеранов других команд, в поисках лучшей доли сбежавших со своего галерного флота? Неоткуда. Чему-то люди научились, чему-то еще только учатся, но опыт разработки проекта они получат только после того, как сделают этот самый проект. Поэтому у всех новичков шанс на удачную игру не больше 50%.

2. Преждевременные роды

Все происходит очень быстро и непринужденно – издаватель торопит, разработчик не успевает. Игра застряла где-то между поздней «альфой» и ранним «мастером», и никакие новечки на рабочем месте не оказываются на количестве злобных багов никакого влияния. Программисты падают от истощения, менеджера проекта увозят в «желтый дом», а издаватель, перекрестившись и отхлебнув святой водицы, решает выпустить проект «как есть». Занавес – игроки получают в лучшем случае раннюю бету и наслаждаются всем богатством «незадокументированных возможностей». Вероятность того, что игру примут благосклонно, где-то 20%.

3. Сать!

До знаменитого апрельского тезиса-2007 («Не сать!», А.Кузьмин), да и, что грех таить, после него, отечественные издательства работали и работают с точностью до набора. То есть – перестраховываться, и чем больше, тем лучше. Дуть на воду и молоко, снижать риски и рубить сплеча все, что еще не опробовано западными друзьями-конкурентами. Только это поможет привести нас к еще одному успешному и скучному релизу. Вероятность того, что издаватель будет отчаянно трястись весь период разработки, обливаясь холодным потом при одной мысли о своих бездарно вложенных миллионах приблизительно равна 66.6%.

4. А ты кто такой?

Обычно продвижением продукта на рынок занимаются соответствующие специализированные структуры, органично вплетенные в издавательскую корпорацию.

СЕМЬ ПРИЧИН, ПО КОТОРЫМ В «РОССИИ, СТРАНАХ СНГ И БАЛТИИ» ДЕЛАЮТСЯ ПЛОХИЕ ИГРЫ

КАК-ТО РАЗ ОДИН ИЗВЕСТНЫЙ ДАЛЬНЕВОСТОЧНЫЙ РАЗРАБОТЧИК СКАЗАЛ: «Я ВООБЩЕ НЕ ПОНИМАЮ, КТО И КАК ДЕЛАЕТ ПЛОХИЕ ИГРЫ». ТО, ЧТО ЕГО ИГРУ МОЖНО ПРИЧИСЛИТЬ К НЕМНОГИМ РОССИЙСКИМ ХИТАМ, – РЕДКОЕ СОБЫТИЕ, СЧАСТЛИВОЕ СОВПАДЕНИЕ РЯДА ФАКТОРОВ, А, УВЫ, НЕ ЗАКОНОМЕРНОСТЬ. ПОПРОБУЕМ ПЕРЕЧИСЛИТЬ ОСНОВНЫЕ ПРИЧИНЫ, ПО КОТОРЫМ РУССКИЕ ИГРЫ ЧАСТО ПОЛУЧАЮТСЯ ТАКИМИ, КАКИМИ ОНИ ПОЛУЧАЮТСЯ...

А разработчик, с которого тоже никто не снимает обязанностей по продвижению игры, в меру сил им помогает. У нас же – все умом не понять, а аршин общих мы где-то потеряли. Разработчику прямым текстом говорят – продвигай, чувак! А у нас, ты знаешь, семь пудов игрушек и три пиар-менеджера на них. Мы тобой заниматься не будем, извиняй. Вот и получается, что разработчик сам игру делает, сам продвигает, сам несет риски, что у него что-то не склеится, и в денежном краннике какие-то жиды выплюют воду. А игрок недоумевает, что это за игра такая появилась, откуда она? А маркетинговый отдел издателя радостно заявляет – продажи низкие потому, что ты, разработчик, свою игру продвигать-то и не умеешь совсем. Вероятность того, что именно эта казнь египетская постигнет ваш проект, – примерно 28.28%.

5. Да я на вас ..., на ваш канал ..., на вашу баржу!

Бывает так, что находиться вместе уже просто физически невозможно, несмотря на то, что за плечами годы совместного труда, а проект еще не вышел из альфа-пеленок, издатель зол, а начальство мечет молнии по летучкам. Работать вместе более никак не возможно, и точка. Команда, начиная от крыс и заканчивая комиссарами

в пыльных шлемах, растворяется в воздухе, как фантом. А были ли в этой студии разработчики? Может и нет, и только сервер в углу одиноко о своем потрескивает... Вероятность того, что так станется, примерно 10%.

6. Ухожу навсегда, забрал кой-какие весчи (твой падонак)

Бывает так, что часть разработчиков берет все, до чего дотянутся шаловливые ручки, и уходит. Обычно они покидают стены родной студии вместе с кодом движка, текстурами, моделями, базой контактов и прочими полезными в хозяйстве вещами. Бывает, они прорываются с боем на прежнее место работы, чтобы вырвать с мясом и кодом винт из рабочего компьютера. Бывают даже погони с перестрелками, когда «Стреляй, Глеб Егорыч, а то уйдет!» Обычно потом эти святые люди довольно быстро основывают «молодую перспективную команду, состоящую из ветеранов индустрии». И делают иногда очень неплохие проекты, но вот на «материнской» команде такое размножение почкованием обычно оказывается фатально. Вероятность такого исхода сильно разнится в зависимости от географии нахождения разработчика, от 10% в туманном Питере (ничего не видно, разработчики боятся покидать компанию-матку) до 60% в зоне киевской девелоперской А.Н.О.М.А.Л.И.И.

7. Мы здесь работаем, люди в курсе!

А кто вообще сказал, что игры должны быть хорошими, увлекательными, глубокими, передовыми? Плюньте ему в жилетку – у простого старшего помощника младшего текстуровщика от этого в кармане не зазвенит. Приятно, когда игра получает награду на КРИ или там GameLand Award, но прожить можно и без этих излишеств. Тем более что над зарплатой «аварды» никакой власти не имеют. Тем более, если контракта финансируется за счет «непрофессиональных папы», кругом собирались орденосные перебежчики из других студий, никто никуда не торопится и вообще жизнь идет своим чередом. Но поскольку число «непрофессиональных пап» в индустрии пока все еще не соответствует числу фирм-разработчиков, вероятность этого фактора составляет что-то около 3.312823%.

Подводя итог

Общая вероятность того, что новый проект окажется некачественным, по нашей оценке составляет 213.192823%. Это ужасно, но неужели все наши игры так плохи? Нет, а все почему? Разработчики, превозмогая все перечисленные причины, ежедневно ведут борьбу не на жизнь, а на смерть с послебеденным сном и ночных багами игрового кода, куют оралом, пашут мечом и воплощают самые ваши сокровенные фантазии.



ГЛЮК'ОЗА



ЗУБАСТАЯ ФЕРМА

СВИНИСТВУ.
БОНД!



МОНОПЛИЯ

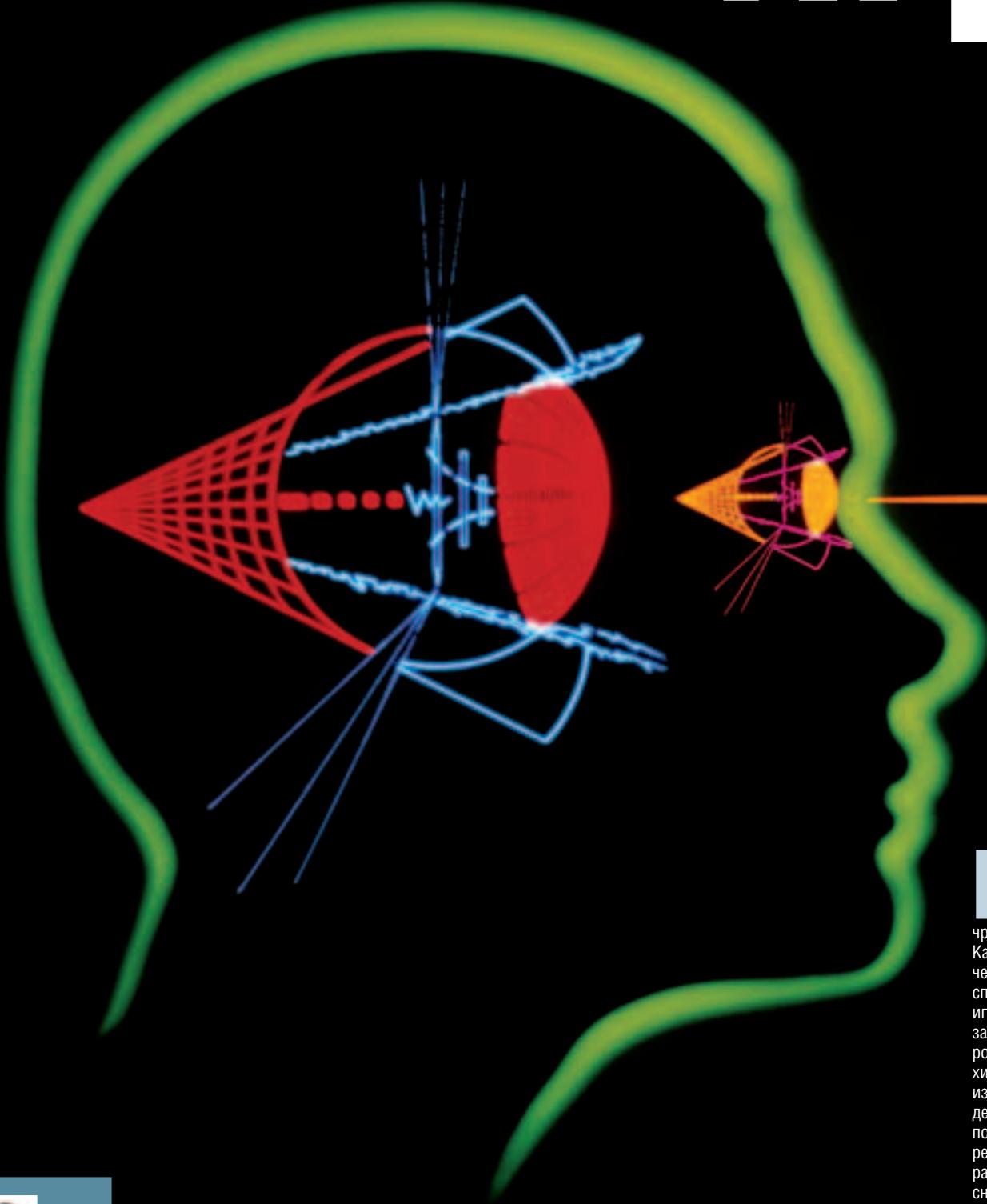
GFI

БУСЫГА

© 2007 ООО «ПК Монолит». Все права защищены. © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобин-Паблишинг». Все права защищены. www.russobin-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-51, 967-15-81; office@russobin-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85; e-mail: support@russobin-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобин-М»: www.russobin-m.ru/forum/.

РЕКЛАМА

Игры



В первой части статьи мы коснулись телесных заболеваний, до которых может довести чрезмерное увлечение играми. Как оно сказывается на психике человека – тема самых жарких споров. И в большинстве случаев игры рассматриваются как нечто заведомо «плохое» или, наоборот, «хорошее». Если они «плохие», то подталкивают к уходу из реального мира, превращают детей в серийных маньяков и потворствуют прочим непотребствам; если «хорошие», то развивают сноровку, помогают снять стресс. В первом случае их надо запретить или ограничить, а во втором – распространять. Какова же главная причина, по которой разъяренная толпа родителей с факелами и вилами готова разжечь костер из дисков? Разумеется, зависимость от игр. По мнению специалистов,

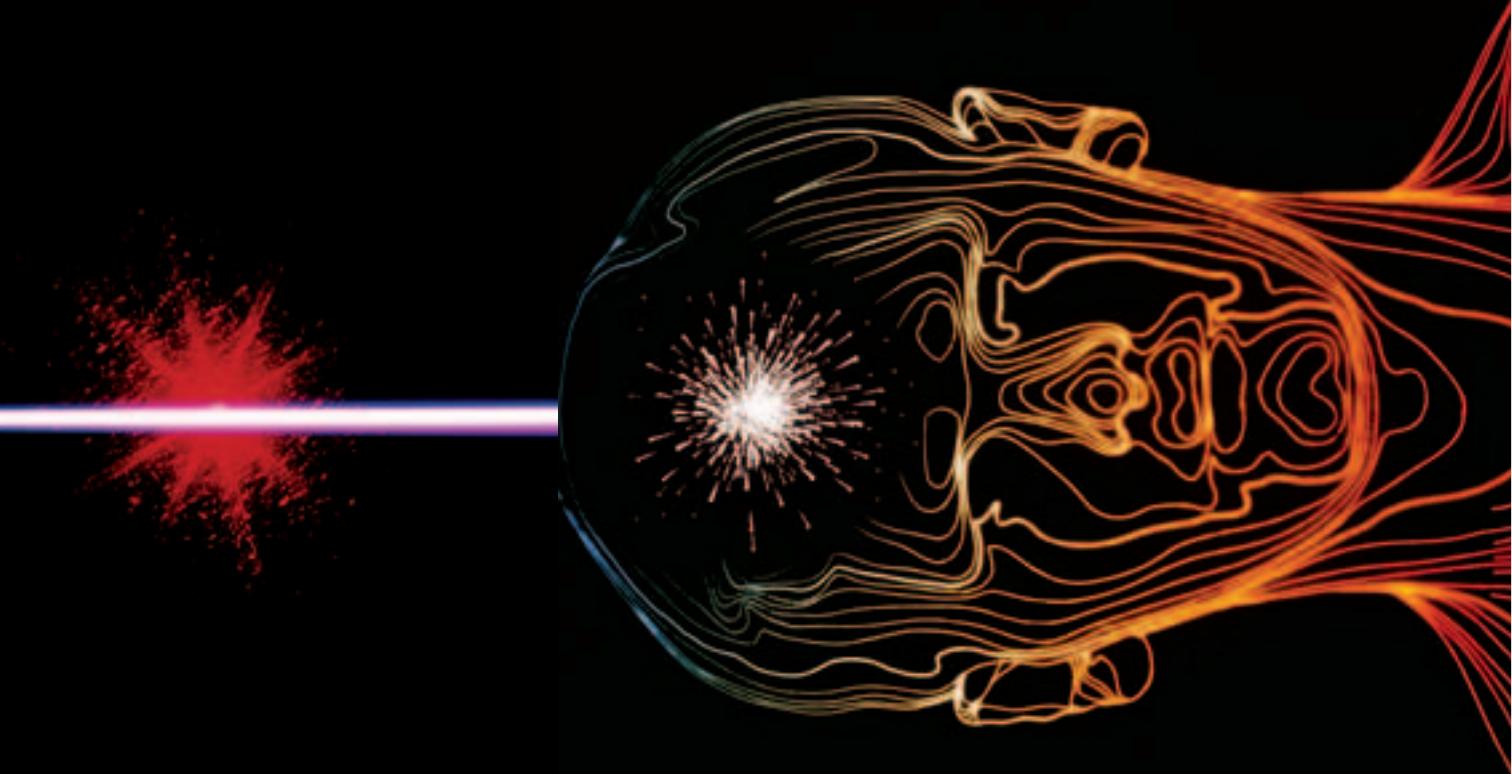


Автор:
Иван «cicero» Богданов
cicero@k66.ru



и здоровье

Часть вторая



предвращает ее необходимость в уходе от реальности в более дружелюбный по отношению к геймеру мир и жажды положительных эмоций. При этом в многочисленных статьях редко поясняется, кто же зависимый, а кто просто чрезмерно увлеченный. Опять же, не часто приводятся и точные сведения: количество респондентов, процент «запойных геймеров» и другие существенные данные. Зато симптомы зависимости известны хорошо: эйфория во время игры; раздражительность, депрессия, накатывающая после долгой разлуки с обожаемым компьютером или консолью, постоянное желание увеличить продолжительность и частоту игровых сессий, потеря прежних интересов, неурядицы в семье, школе, на работе, трудности в общении с окружающими. Надо сказать, что такие случаи

действительно существуют – это не просто журналистская байка. К.Ю. Галкин, врач психоневрологического диспансера г. Волгодонска, провел любопытное исследование. В Интернете и СМИ распространялись заявления с разъяснением опасностей игровой зависимости и номером телефона доверия. Позвонившим предлагалось заполнить анкету, проводились личные беседы. Всего было протестировано более 1000 человек, из них 37 оказались настоящими игроманами. Это, как нетрудно подсчитать, 3,7% от общего числа. У остальных же достаточных поводов для беспокойства не нашлось. Справедливости ради надо заметить, что многие «запойные геймеры» не стали бы бороться со своей манией (как и алкоголики не видят ничего пагубного в своем образе жизни), так что делать

какие-либо выводы касательно их настоящего числа в России мы предоставляем вам. А вот в Южной Корее такая статистика существует, и она утверждает, что 2,4% корейцев в возрасте до 40 лет впали в зависимость от игр. Между тем термин «кибернетическая лудомания», а по-нашему просто игровая зависимость, уже официально введен в мировую медицинскую практику. В Голландии и Китае существуют клиники, специализирующиеся на лечении этого заболевания. И вовсе не зря. Например, голландец Хан ван дер Хейден признался, что проводит за играми по 14 часов в сутки и принимает наркотики (!), чтобы держать себя в тонусе. Как бы там ни было, любой источник информации нельзя рассматривать в отрыве от его потребителя. То есть сама

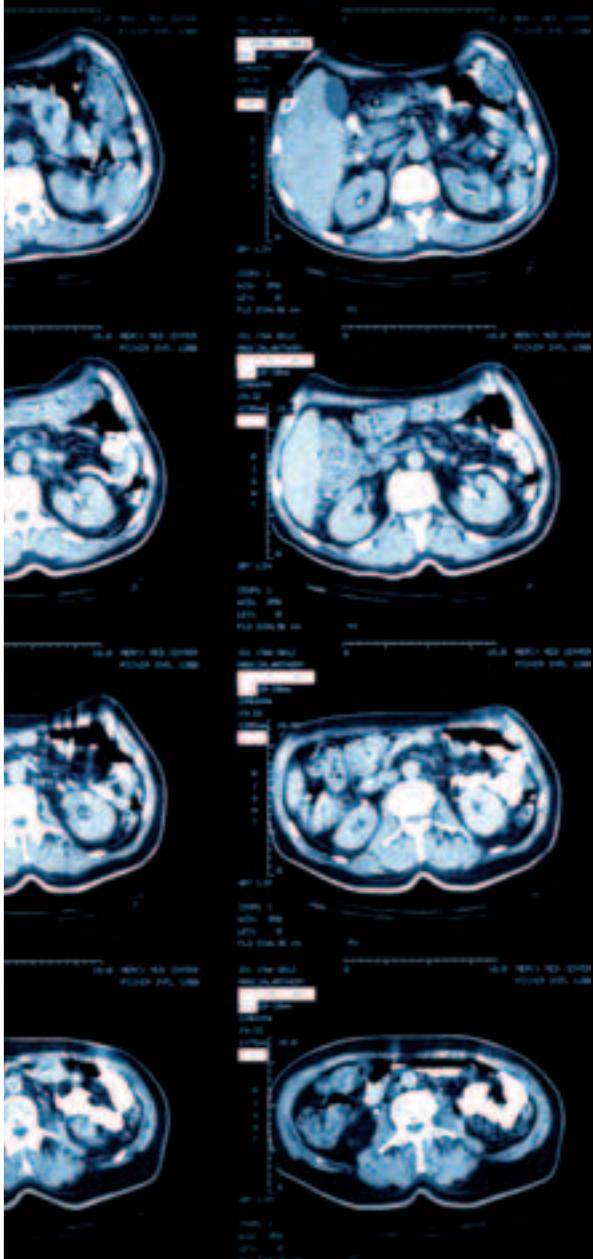
игра – лишь кусок программного кода, она только реагирует на команды и имитирует (надо заметить очень условно и упрощенно, даже в свете последних достижений техники) некую среду. Например, NPC в некой RPG знает десять заложенных сценаристом фраз. Разумеется, он не станет говорить о погоде или разведении тутового шелкопряда в домашних условиях просто потому, что это ему интересно. Он, видите ли, не умеет. Именно это отличает его от реального человека. Но геймер додумывает увиденное, приписывая этому NPC социальный статус и семейное положение, интересы и биографию (естественно, в упрощенном виде, в форме своеобразного коротенького резюме). Это и есть погружение в игру, возникновение пресловутой виртуальной реальности, благодаря объединению фанта-

Как герои влияют на геймеров

При формировании зависимости неизбежно происходит слияние этого игрока и главного героя игры: например, существует мнение, по которому «запойный геймер», четко разграничивает обыденного себя и protagonista с огромными возможностями. Примеряя образ героя, человек получает силу. Но в реальности она остается недоступной, а он чувствует себя слабым и незащищенным и поэтому стремится к игре все чаще и чаще.

Притягательная сила последнего хода

Синдром последнего хода родился вместе с играми жанра пошаговых стратегий, но стал нешуточной бедой и для тех, кто не увлекается Civilization. Суть его сводится к тому, что игрок собирается решить все за один ход и выключить компьютер. Но в это время появляются новые задачи, и его внимание переключается на них. В общем-то, это может продолжаться бесконечно, но на деле либо игра заканчивается, либо геймер после невинного «поиграй часки перед сном» смотрит на часы, и понимает, что ему уже пора на работу.



Сыграл в Brain Training – стал тугодумом?

Японский профессор Акио Мори из Колледжа гуманитарных и естественных наук Университета Нихон проанализировал 240 геймеров в возрасте 6–29 лет и выяснил, что у них снижена активность предлобных долей головного мозга, отвечающих за эмоциональность и творческие способности. Профессор сделал вывод, что игры приостанавливают мыслительную деятельность вообще, преимущественно задействуя зрительные и двигательные нервы. Однако бытовой опыт подсказывает, что игры постоянно заставляют принимать решения, не говоря уже о том, что они способны вызывать эмоции. Иногда даже слишком сильные.

зии человека и некой заданной информации. Если отвлечься от нее, все игры сведутся к щелканию мышью и нажатию кнопок в определенной последовательности. FPS превратятся в обычный тир, гонки станут простым тестом на обезд прятствий, а уж про RPG лучше и не говорить (ролевая игра без ролевой составляющей – публика точно будет в восторге). Как видите, сами по себе игры на пригодный для проживания мир не похожи. Иллюзия целостности и самобытности такой минимой вселенной при современных технических возможностях быстро раскрывается игроком. Если же геймер со временем перестает отличать персонажей от живых людей... Что ж, разработчики получат Нобелевскую премию, коль скоро их AI первым пройдет тест Тьюринга (тот самый, когда человек посредством перекрестивания по клавишам общается с другим человеком и компьютером, пытаясь угадать, кто из них с ногтями и аппендицом, а кто – с booot-сектором и 17-дюймовым экраном. В сущности, это самое известное мерилло искусственного интеллекта). Тогда-то играборцам придется время бить в набат.

Другое дело, что для какого-нибудь, простите, лузера, которого вечно опускают головой в унитаз (в уборной российской-то школы!) или мечтателя, витающего в облаках, игра может стать верным другом, пропуском в чудесную страну собственных фантазий. Естественно, виртуальные развлечения для того и нужны, чтобы снимать стресс и отдыхать от вечной борьбы с внешней средой, но человек, бегущий от трудностей в силу своего характера, может не захотеть расставаться с такой психологической «скорлупой». В его сознании вымысел и действительность перемешиваются, поражения и победы на виртуальном поприще воспринимаются как свои собственные, а чувства при этом становятся все сильнее. Это и принято называть зависимостью от игр. По сути, человек заостряет внимание уже не собственно на игре как на процессе, а на собственных переживаниях, пытаясь восполнить их недостаток в реальной жизни или испытать радость по ту сторону монитора, когда это не удается в действительности. Иногда это происходит из-за так называемого постигрового стресса. Вы никогда не задумывались, что за окончательной победой почти сразу, с ничтожной задержкой, идут финальные титры? Таким образом, геймера словно охватывают ушатом ледяной воды, возвращая из образа супермена

окрестных эльфийек (полубожественных, прошу заметить!) обратно к квартальному отчету или решению математических уравнений, не давая в полной мере насладиться победой. И тут приходится либо смириться с суровой действительностью, либо начать новую игру. Дьявол так и шепчет в левое ухо голосом Кена Кутараги: «Давай же, Start New Game! Продай мне душу за PS3! Иначе тебя покарает Гигантский Вражеский Краб!» Стоит ли говорить о том, что игры могут в корне изменить представление об окружающей действительности? Реальность в них моделируется очень условно, так что ход развития событий чаще всего несложно предугадать. Кроме того, предусмотрены недоступные в жизни инструменты взаимодействия со средой, такие как «сохранение/загрузка» и настройка уровня сложности. Разумеется, при размытии грани между игрой и реальностью геймеру жизнь без этих возможностей как безалкогольное пиво – вроде такого же, а удовольствия никакого. Ведь с ними он царь и бог, повелевающий временем и пространством, а без – простой обыватель. А это может лишь усугубить зависимость. Часто можно услышать и такой упрек: игроки, дескать, так привыкают к виртуальным мирам, что общаться с обычными людьми уже не умеют. Такое заблуждение может родиться уже потому, что большинство проектов рассчитаны на прохождение в одиночку, а значит, и живой собеседник не требуется. Однако, как утверждают Джон Бек и Митчел Уэйд в своей книге «Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду», 49,5% геймеров считают игры социальным опытом. Надо ли вспоминать MMORPG? При этом авторы книги приводят статистику, согласно которой геймеры более социальны, нежели прочие люди, и испытывают большую потребность в общении. Они – не замкнутые одиночки, считают Бек и Уэйд.

Игры клеймят и за то, что они «съедают» много времени, но необходимо отметить: никто не поднимает шум, если человек серьезно увлекается фотографией, тратя на нее по несколько часов в день. Или если человек всегда держит в руках книжку, читает и дома, и на работе, и в метро, и в очереди и просто не мыслит себя без этого. Чем это не зависимость? У многих геймеров она выражена именно в такой форме. Они продолжают жить полноценной жизнью, занимаются спортом, добиваются успехов в профессиональной деятельности (или не добиваются,

это уж как повезет), не пытаясь сбежать в вымыселный мир. Это не более чем хобби – не лучше и не хуже других. Случаи бегства от реальности, в сущности, очень редки. Впрочем, многие часы, проведенные за игрой, еще никому не шли на пользу. Известны даже случаи смерти перед монитором. Например, 28-летний южнокореец Ли из города Тэгу. 3 августа 2005 года он пришел в интернет-кафе и провел за монитором 50 часов с перерывами лишь на непродолжительный сон на импровизированной кушетке и туалет. Как выяснилось, чтобы тратить больше времени на игры, он бросил работу. Еще бы, она только отвлекает. Через три дня коллеги нашли его – он пообещал взяться за ум, но через несколько минут умер от сердечного приступа, вызванного интенсивной нагрузкой вкупе с истощением.

«Да ладно, это ж Южная Корея. Там же игроман на игромане сидит и игромана погоняет!» Увы, такие случаи известны и в России. 31 мая 2005 года 12-летний екатеринбуржец Сергей (имя мальчика изменено) после 12-часовой игры в компьютерном клубе внезапно упал на пол, его начало трясти, ртом пошла пена. С диагнозом «эпилептический припадок» он был доставлен в больницу. По словам врачей, Сергей перестал ориентироваться в пространстве, не мог узнать родителей. 5 июня ребенка перевели на искусственную вентиляцию легких, а через 3 дня он скончался. По заключению врачей, продолжительный эмоциональный стресс за игрой нарушил кровообращение мозга. У Сергея закружилась голова, но он продолжал сидеть за компьютером, что привело к закупорке сосудов. Его мозг погибал от недостатка кислорода прямо во время игры. У 12-летнего мальчика случился инсульт. Как утверждают доктора, у Сергея не было предрасположенности к этому, он не страдал ни эпилепсией, ни сердечно-сосудистыми заболеваниями. Виной всему стала продолжительная эмоциональная стимуляция мозга, а также несколько других причин: весна, конец учебного года, переходный возраст, душное и темное помещение клуба с постоянно мерцающими мониторами.

Как относиться к подобным случаям? Трудно сказать. С одной стороны, ясно, что эти люди больны. Но почему одни страдают кибернетической лудоманией, а другие спокойно играют без видимых последствий? Напрашивается аналогия с другими формами зависимости, например, с алкоголизмом. Выпивают по праздникам почти

все, кто-то пьет каждую пятницу, но способен ограничить потребление спиртного, и лишь немногие становятся алкоголиками. Наркологи утверждают, что причина, как правило, кроется в генетической предрасположенности. Британский профессор психологии Марк Гриффитс утверждает, что у некоторых людей слегка изменен ген DRD2, что вызывает пристрастие к действиям, сопутствующим выработке допаминов – веществ, заставляющих нас переживать эмоции и боль. Когда мы делаем что-то приятное (и игры здесь в первом ряду, так как они сопутствуют выработке адреналина), уровень допаминов в крови возрастает. Но некоторые испытывают более сильную потребность в эмоциях.

Отдельно стоит рассказать о феномене ММО-зависимости. Вы наверняка слышали о десяти-двадцатичасовых непрерывных сессиях игры. И миллионы adeptov World of Warcraft (которой даже посвящена ехидная серия *Make Love, Not Warcraft* из скандально известного SouthPark) тоже перестали кого-либо удивлять. В чем же секрет привлекательности ММО? К уже знакомому нам по одиночным играм побегу от реальности (стоит ли говорить, что вирту-

альная реальность, наполненная настоящими игроками, способна привлечь игрока уж потому, что предоставляет возможность живого общения?) и принятию роли добавляются дух соперничества и перфекционизм. Когда твой коллега, с которым вы еще вчера вместе бились плечом к плечу в подземелье, оказался выше на два уровня или обзавелся новым модным доспехом, надо быть как минимум не хуже. Тут правит закон Черной Королевы из «Алисы в Зазеркалье»: бежать, чтобы оставаться на месте. Постоянная жажда развития (а ММО, по сути, бесконечны, так как не имеют сюжета и четкой конечной цели) вынуждают тратить на игру все больше и больше времени. А если за сплошной сотни часов геймплея, то и относиться к своему альтер-эго начинаешь совершенно по-другому. Отсюда и случаи выяснения отношений за пределами виртуальной реальности. Многие, наверное, помнят о трагических событиях 2005 года, когда 41-летний китаец Ку Ченвэй убил своего друга Жу Каоюана за то, что тот продал их общий виртуальный меч из игры Legend of Mir 3 за реальные 900 долларов. Хотя Жу и обещал отдать приятелю деньги, Ку, получив отказ в разбирательстве в

полиции, нанес другу несколько ножевых ранений в грудь, от которых тот скончался. После этого Ченвэй сдался полиции и признался во всем на суде. А весной 2002 21-летний американец Шон Вили пустил себе пулю в голову из винтовки из-за потери артефактов в EverQuest. В январе 2007 произошел другой случай. Украинский игрок в Lineage II Андрей «DVP» Пономаренко приехал в Москву на встречу с друзьями по клану. Там же он встретил своего давнего противника по игре и форумным перебранкам – некоего Кирилла «Штай». Доподлинно суть их беседы не известна, но через некоторое время подвыпившие спорщики вышли на улицу, откуда Штай вернулся со сломанным носом. Утихомирить гостя столицы решился 22-летний Александр «СВЕРХ» Блескин, но после непродолжительного разговора Андрей бросился и на него. Когда украинца оттащили, Александр уже потерял сознание. В больницу он был доставлен с кровоизлиянием мозга и переломом основания черепа. Через три дня Саша, так и не прийдя в сознание, скончался. Как воспринимать случившееся? Возможно, кто-то и будет винить в произошедшем Lineage II, но ясно, что причиной конфликта стала не она, а человеческие отношения.

Естественно, все эти рассказы тесно соприкасаются с темой насилия в играх, часто и с удовольствием смакуемой в прессе. Благодаря СМИ, всем известны случаи, когда школьники устраивали перестрелки в школах, душили друзей и избивали их до смерти. Разумеется, у них дома находились диски с играми, содержащими сцены насилия. Родители поднимали плач и предъявляли издателям миллионные иски. Тут же, как черт из табакерки, высакивал Джек Томпсон или какой-нибудь известный психолог, а может и сенатор, требующий немедленно сровнять с землей все офисы издателя, распять разработчика и запретить производить вслух словосочетание «компьютерная игра». Обвинение, как правило, основывается либо на том, что некоторые конкретные игры представляют насилие приятным, привлекательным и обыденным, либо на том, что игра научила геймера навыкам убийства. Разница несущественна. Вот только ирония в том, что любой инцидент, связанный с жестоким поведением подростка, накрепко связывается у правозащитников такого sorta с видеиграми. Вроде как, это

Церковь и игры

Иеромонах Анатолий (Берестов) в книге «Число зверя» пишет о виртуальной реальности буквально следующее: «У человека сильно развивается чувственность и гасится духовность... Человек не борется со своими страстью, а целиком предается им и погружается в них... Мир виртуальных реальностей удаляет человека от Бога и бросает его в мир наслаждений, в мир выдуманный, подчиненный бесам... Большая опасность мира виртуальных реальностей заключается в том, что создается великий соблазн и реальная возможность управления психикой человека – целенаправленным манипулированием его сознанием, т. е. погружение человека в мир VR позволяет осуществлять внушение и программируемое и навязывать человеку определенное поведение, образ жизни, мышление». Кроме того, главным стимулом игры выступает гордыня – самый страшный из семи смертных грехов. Наго, впрочем, отметить, что РПЦ не выступает против игр вообще. Например, Екатеринбургская Епархия в 2006 году выпустила познавательный проект «Путешествие азбуки», рассчитанный на учеников 1–4 классов.





Пролить свет на особенности игровой зависимости мы попросили Вениамина Гудимова, автора и ведущего спецкурса «Информационная безопасность личности» для студентов старших курсов одного из московских ВУЗов, психолога.

■ Здравствуйте, Вениамин. Поясните, почему одни становятся гейм-аддиктами, а другие – нет?

Гейм-аддикцию провоцирует сочетание таких факторов:

- чувствительность, вызванная психологическими «ранами» (обида, одиночество, протест в отношениях с близкими), банальное бегство от задач, требующих решения, к принятию которых человек не готов, усталость от действительности;
- окружающая среда воспринимается как недружественная, трудная и пр.;
- социально-психологическое внушение и программируемая извне фантазия: в игре видятся «миры», прописанные разработчиками игр;
- стремление совершать запрещенные действия – даже ценой собственной психики;
- примитивное представление о мире, человеческом бытии вообще и своей психике в частности;
- игровая успешность (выигрываются чемпионаты и пр., высокий статус в игровом сообществе);
- внутренний дискомфорт от действительного «я»;
- отождествление себя с главным героем (легендаризация, покупка мифа о «себе»).

■ А почему вообще игры как вид деятельности более опасны с точки зрения

зависимости, нежели чтение, просмотр фильмов или вышивание крестиком?

Странное сопоставление. Речь идет о том, что игры и фильмы – это средства визуального воздействия, когда видеоряд управляет внешними разработчиками, фантазия потребителя привыкает к телевидению – вот в чем опасность.

А вышивание крестиком – весьма полезное занятие.

Спасибо за ответы, Вениамин. Желаем успехов на профессиональном поприще.

единственная причина, по которой дети могут проявлять агрессию. За примером далеко ходить не надо, взять хотя бы случай, произошедший 16 апреля 2007, когда студент Вирджинского политехнического института Чо Сын Хи расстрелял 32 человека, после чего покончил жизнь самоубийством. Хотя однокашники описывали гостя из Южной Кореи как крайне замкнутого человека, склонного к приступам немотивированной агрессии, а тот, по неподтвержденным официально данным, долгое время принимал антидепрессанты и добавлял перед произошедшим расстаскался с девушкой, обвинив ее в измене, известный американский психолог Фил МакГроу связал произошедшее с видеоиграми. Еще бы, ведь все зло от них.

Справедливости ради стоит упомянуть случай, произошедший 19 января 2005 года, когда 14-летний Ильдар Хайрулин «заказал» знакомым собственную мать за то, что она запретила ему играть в жестокие игры. В результате безжалостного нападения с участием самого Ильдара женщина скончалась. Известны и случаи, когда подростки-преступники утверждали, что идею им подсказали игры.

Если отбросить версию, что они просто боятся сурового наказания и, как и все дети, начинают искать виноватого, можно вспомнить вот о чём. Встречаются так называемые «дети с примитивной психикой», неспособные к абстрагированию. Т.е. они не могут понять вымышленную сущность игры, воспринимая ее как часть действительности. Безусловно, такие дети способны перенести действия, совершаемые в игре, в реальную жизнь.

Что касается обычных людей, то, несмотря на многочисленные исследования, споры среди психологов ведутся до сих пор. Сейчас существует два подхода к проблеме: теория социального обучения и психоаналитические теории. Сторонники первой утверждают, что игры с агрессивными моделями поведения побуждают детей использовать эти модели в жизни. Согласно второму, жестокие игры – способ снять эмоциональное напряжение, гнев и т.п. Так же расходятся и практические исследования. Например, доктор Крейг Андерсон из университета штата Айова установил, что студенты, которые больше времени проводили за Doom, Wolfenstein 3D и Mortal Kombat, были склон-

ны к агрессивным поступкам и хуже учились. Разумеется, существуют и контр-мнения. Например, доктор Кристофер Фергюсон из Международного Университета Техаса заявил, что все исследования проводились некорректно, методики были выбраны неверно, а многие доказательства несостоятельны или спорны. Любопытно, что психолог Д. Скотт, предостерегая, впрочем, от поспешных выводов, выявил повышение агрессивности у любителей «Тетриса» (только представьте себе репортаж: «Адепт «Тетриса» разгромил кирпичный завод! На что еще способен злобный гений Алексей Пажитнов? Программа максимум – показать все, что скрыто»). Очевидно, что методики и впрямь далеки от идеала.

Так что связь роста агрессии и игр пока что не доказана, но и не опровергнута. Много шума исходит и от правозащитников, среди которых первое место по праву занимает адвокат Джек «Игроборец» Томпсон, об одиозности которого и говорить как-то неловко. Воспринимать его всерьез не получается при всем желании. Например, он требовал запретить продажу игр подросткам, если 1) среднестатистический человек

посчитает, что данная игра может пробудить у несовершеннолетних нездоровьи интерес к насилию; 2) в игре есть сцены насилия, не приемлемые для показа детям; 3) игра в целом не представляет литературной, художественной, политической или научной ценности для детей. Как понять, имеет игра художественную ценность или нет? Где живет этот среднестатистический человек и как с ним связаться? Нет ответа. Особенно, конечно, нам нравится третий пункт, своеобразный привет советской цензуре и идеологически выдержаным книжкам. Ничего удивительного, что федеральные суды различных штатов отнеслись прохладно к этой идеи (проще говоря, наложили вето на этот закон), упирая, что они не вправе запретить распространение интеллектуальной собственности, содержащей сцены насилия, так как это нарушает права разработчиков, издателей и малолетних покупателей, закрепленные первой поправкой к Конституции.

Существующие системы рейтингов служат, в первую очередь, предупреждением родителям. Например, в июле 2004 17-летний британец Уоррен Лебланк убил своего товарища Стефана Пакира гвоздодером и ножом. Родители было обвинили во всем Manhunt, но британская Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (ELSPA) уверяет, что это невозможно, так как она предназначена для лиц не моложе 18 лет. Претензии беспочвенны, ведь Уоррен не мог играть в Manhunt. А если играл, кто в этом виноват? Rockstar не может следить за каждым малолетним паршивцем, это забота именно родителей. Что интересно, по статистике ESRB, 85% родителей всегда или почти всегда обращают внимание на рейтинг игр, которые покупают своим детям. При этом только 60% никогда не покупают своим ненаглядным «M»-игры. Для остальных, видимо, это не важно. Лишь бы ребенок был занят – вот логика многих. Это напоминает эпизод из «Симпсонов», когда все дети сбежали вечером смотреть леденящий кровь фильм ужасов в обход родительского запрета. И только Нельсон прямо сказал: «Мама, я нарушаю комендантский час». «Тогда купи по дороге водки», – был ответ. Однако в некоторых странах, вроде Германии, Австралии или Новой Зеландии, предъявляются жесткие требования к содержанию игр, так что разработчикам приходится вносить изменения в проект, чтобы получить возможность продать его там. Игру могут и просто запретить к продаже, так что ни детям, ни взрос-

лым она не достается. Другой вопрос, насколько это демократично. В Греции, например, вообще пытались запретить любые электрические игровые устройства (не только консоли, но и аркадные автоматы, и РС). Так они борются с азартными играми, а разделить машины на азартные и неазартные у правительства просто не получилось. Лишь вмешательство Европарламента помогло ограничить действие закона.

Конечно, многие могут сослаться на омоложение преступности, пришедшееся как раз на годы популяризации виртуальных развлечений. Действительно, отечественные социологи отмечают, что за последние годы возраст подростковой преступности снизился. Но попытки увязать это обстоятельство с пагубным влиянием игр разбиваются о нерушимый аргумент в виде общего упадка культуры и морали в стране в 90-е годы. В социально благополучных США уровень детской преступности лишь снижается. Профессор криминологии Университета Пенсильвании Лоуренс Шерман заявляет: «Именно в то время, когда видеоигры, где полно насилия, затопили американские дома на волне популярности компьютеров, уровень детской преступности начал падать. Обвинять детей в убийствах стало на две трети меньше за период с 1993 года по конец двадцатого века, и ничто не указывает, что ситуация повернется вспять. Уровень насилия в школах тоже не вырос – просто об этом стали чаще говорить в прессе. Если видеоигры так опасны, почему их распространение повлекло за собой спад убийств?» Говоря о жестокости, провоцируемой играми, в первую очередь надо зирить в корень и искать причины совершения преступления.

Какие же выводы можно сделать? Сами игры не могут объявляться «плохими», вызывающими зависимость или превращающими детей в маньяков. Какой станет игра, в первую очередь, зависит от самого человека. Если он уже испытывает психологические трудности или психически нездоров, игра способна стать пальцем, нажимающим на спусковой крючок пистолета. Отказ от электронных развлечений – не панацея, ведь спровоцировать приступ у больного человека может что угодно. Но если появляются первые признаки зависимости или агрессивности, стоит на время оставить геймпад и съездить на природу, отыскать в районной библиотеке Гегеля в оригинале или завести питомца (тогда-то вам точно будет не до игр). **СИ**





Автор:
Константин
«Wren» Говорун
govorun@gameland.ru



Фото:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

E3'07

ФОТОРЕПОРТАЖ

Куда подевались веерушки-стенки? Отвечаю:
убрали в варварские миры. Вернее, на показ Age of Conan: Hyborian Adventures от Eidos.

В этом году выставка E3 переместилась из гигантского выставочного комплекса в центре Лос-Анджелеса в несколько отелей в прибрежном городке Санта-Моника и ангар местного аэропорта. Основная выставочная часть сократилась, наверное, в сто раз – все стены в ангаре можно было обойти за 10 минут. Однако работать журналистам стало намного проще. Никаких очередей: просто подходишь к стенду с нужной игрой и изучаешь ее столько, сколько нужно. Рядом практически всегда есть кто-то из команды разработчиков – прямо на месте можно взять мини-интервью. Помимо этого, каждая компания обзавелась штаб-квартирой в одном из отелей (Microsoft, например, арендовала целое здание). Там проходили показы за закрытыми дверями и полноценные интервью. Между отелями и ангаром курсировали бесплатные автобусы. Перед выставкой, как и прежде, прошли три масштабные пресс-конференции платформодержателей – Sony, Nintendo и Microsoft. Новым стало то, что так же поступили и крупнейшие независимые компании – Electronic Arts, Activision, Midway и остальные. Многие из них и раньше проводили пресс-конференции, но они были куда проще, скучнее и не привлекали особого внимания журналистов, в особенности – европейских. «Страну Игр» на E3 2007 представляли два журналиста – Константин Говорун (главный редактор) и Наталья Одинцова (редактор новостей и консольных спецматериалов). Мы успели посмотреть множество игр, пообщаться с кучей разработчиков, и в ближайших двух номерах поделимся основной частью собранной нами информации. Например, вас ждут огромный материал по Fallout 3 и интервью с Дэвидом Ривзом, главой европейского отделения Sony Computer Entertainment. Сейчас же мы предлагаем вашему вниманию подборку фотографий выставки, а в разделе «Новости» вы найдете заметки о самых важных ее событиях.



Самолетный ангар аэропорта Санта-Моники на время выставки превратился в самый настоящий игровой магазин: здесь предлагали испытать почти все демоверсии, которые компании привезли на E3. Снаружи светило яркое калифорнийское солнце и был сильный калифорнийский ветер – от этой парочки ноге не спрячешься!

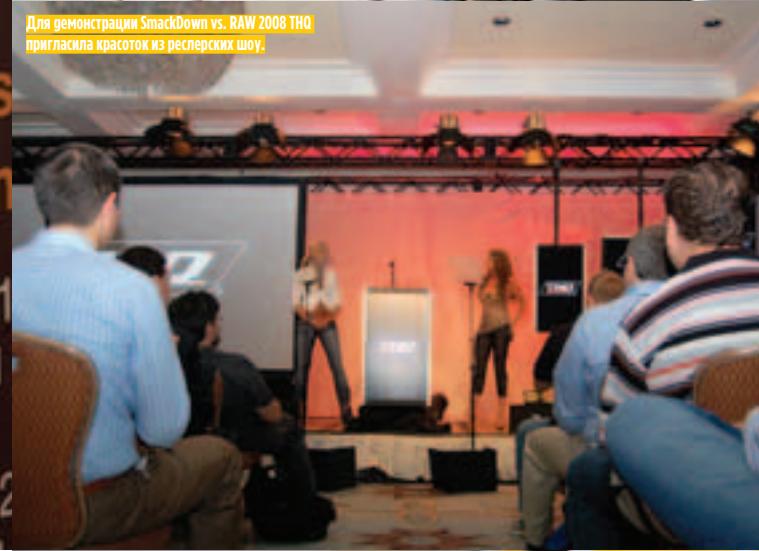
Е3'07 - ФОТОРЕПОРТАЖ



Для демонстрации SmackDown vs. RAW 2008 THQ пригласила красавок из рестлерских шоу.

Правдоподобность уличным гонкам в Need for Speed ProStreet придает почти всамделишний дым из-под колес и боевые царапины на боках автомобилей.

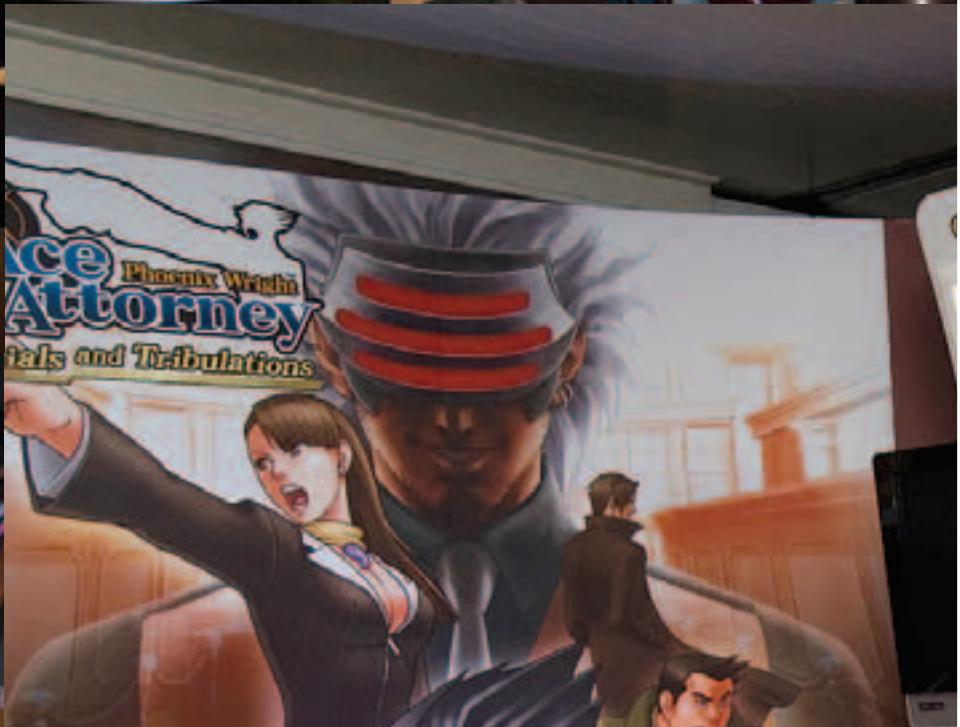
РЕПОРТАЖ



Игра по «Симпсонам» приурочена к выходу одноименного фильма.







ОТ ДВУХ ДО ПЯТИ ДЕРЕВЯННЫЕ ИГРУШКИ



Автор:
Светлана Тарасова

Как говорила моя бабуля, в свои шестьдесят пять эпатировавшая дворовую общественность выездами за рулём ярко-каранееченого «фольксвагена-жука», развитие личности заключается в том, что перестает хотеться одних вещей и начинает хотеться других. То есть главное – не зацикливаться на чем-то одном и смело менять представления о прекрасном. Я, истинная внучка своей бабушки, последовательно претворяю ее принцип в жизнь. Но иногда задумываюсь: а стоит ли? Быть может, надо обрасти четкие, консервативные ориентиры и при необходимости сверяться с ними? Ведь есть действительно важные вещи, над которыми и подшучивать-то неудобно? Материнство и детство, семья и школа, судьба и родина?.. Может и пора, но в любом случае, как поется в старенькой эстрадной песенке, «это будет завтра». На повестке дня – забота поважнее: вопрос подруги Насти. Ее дочка, казалось, на днях принесенная из роддома, неожиданно быстро выросла – уже умеет читать, писать печатными буквами и даже набирать тексты на компьютере. Вопрос, который по сложности сравним разве что с гамлетовским «быть или не быть?»: «Пора ли Кате знакомиться с компьютерными играми?» Вопрос отнюдь не праздный: Катя, как и большинство ее ровесников, в сентябре пойдет в подготовительный класс, а там... уроки информатики, на которых, вполне возможно, девочке придется несладко, если за лето не показать ей во всей красе, что такое чудеса техники. С одной стороны, Насти волнуется, что дочка накрепко «засядет» за компьютер и раньше времени испортит осанку и зрение, с другой – что девочка будет белой вороной среди сверстников, освоивших достижения научно-технического прогресса буквально с пеленок.

Тут обращение к личному опыту навряд ли поможет. Компьютерную

игру (немногим позже, чем сам компьютер) я впервые увидела лет двенадцать назад, в свои двенадцать. Первый Myst произвел такое впечатление, что я надолго решила, что компьютерные игры – штука посложнее бинома Ньютона, шахмат, а уж тем более уроков какой-нибудь химии. С тех пор много воды утекло... Чтобы сохранить Катино здоровье и неокрепшую психику, я собрала кое-какую информацию об играх «для самых маленьких». Разработчики призывают играть... С двух лет! Малышам предназначается «Семейка Агу-Ага» – набор мини-игр, связанных между собой образами сумасшедшей семьи. Мало того что семья эта обитает на каком-то морском корабле, он еще и называется «Резиновый утенок». Описание игры «Юля Крохотуля»: «Девочка отправляется в путь, чтобы узнать, что происходит с пищей после того, как она попадает к нам в рот, а заодно помочь добрым великанам, у которых всегда проблемы с желудком». Нет уж, спасибо... Для тех, кто постарше, выбор еще больше. Странные архетипы навязывает игра «Барабашка»: у друга главного героя папы-крокодила вместо маленького крокодильчика из яйца вылупляется птенец. Лишь я на месте Кати обязательно бы спросила у Насти, почему именно папа высихивает яйца и где в этом случае шатается мама? Зная Катину настойчивость, я даже боюсь предположить, чем именно могла бы обернуться невинная беседа о репродуктивных функциях крокодилов.

Игр для самых маленьких – миллион, жанров – сотни: поди тут с ходу разбери, какая именно может быть полезна, а какая – нет. Единственный выход – брать и играть самому, не доверять и проверять. Сегодня пятилетний игрок – абсолютно нормальный потребитель компьютерных игр. Дети узнают арифметические правила по «Считаем с Рексом», азы общения по «Смешарикам», родной язык – по «Космическим играм грамотеев»...

Герои современных мультиков и фильмов – король-лев, Человек-паук, целые корпорации монстров, к которым примкнули оцифрованные версии старых добрых Винни-Пуха и Пятачка (вместе и по отдельности) – эти новые воспитатели учат детей читать, писать, решать, а вместе с тем – думать, чувствовать и даже общаться. В досадном правиле случаются приятные исключения – например, давний сериал о приключениях Мумми-троллей по мотивам сказки Туве Янссон, но их катастрофически немного.

Самое забавное, что многие специалисты – медики и психологи – считают, что раннее общение с компьютером ребенку на пользу: «Игры учат классифицировать и анализировать информацию, находить нестандартные решения в сложных ситуациях, добиваться цели». К тому же «игры развивают быстроту реакции, мелкую моторику рук, память и внимание, зрительно-моторную координацию». Не знаю, как у пятилетних, а вот лично у меня именно игры «на моторику» вызывают священный трепет. Буквально в минувшие выходные осваивала «детский набор» для PlayStation 3. Смотрю – милийшая игра Super Rub'a'Dub, про то, как героическая утка-мама из чистейшего каучука, плавая в тазике с водой, спасает маленьких утят от акул. Все бы ничего, но при малейшем неловком движении руки мама-утка подпрыгивает и с отчаянием камикадзе бросается за борт, а вместе с нею – половина выводка утят. Другая же половина, покраснев, начинает отчаянно кричать. Воскресшая утка-мама снова бросается им на помощь, однако от дрогнувшей руки – и, как следствие, летального исхода никто не застрахован. Равно как и родители – от горьких рыданий своего чада. К счастью, в среде медиков-психологов существует и другой лагерь – «несогласных», считающих, что лет до десяти ребенку у компьютера делать нечего. Эти считают, что даже пристрастие к развивающим

играм (то есть сложным, которые утомляют ребенка, а потому сами «заставляют» его выйти из игры) замедляет детское развитие, подавляет интерес к обычным играм, ухудшает воображение и снижает способность к концентрации. Как следствие, обе противоборствующие группы специалистов вырабатывают общие разумные советы. Например, призывают родителей четко ограничивать время, проведенное ребенком у монитора. В возрасте 5-7 лет – не более 15-20 минут в день, для детей 7-9 лет – не более часа. В общем, когда Настя и Катя пришли ко мне в гости, я усадила Катю раскрашивать фломастерами историю про Золушку, а Настю повела пить кофеек и беседовать о прогрессе и старых дедовских методах воспитания. Главный мой довод: всему свое время. Современный ребенок рано или поздно неизбежно столкнется с необходимостью познания Глобальной сети и пиксель-шнейдинговых миров, так пусть это произойдет в свое время. Если Катя проявит повышенный интерес к ярким обложкам дисков, не стоит ей отказывать – лучше купить игру, установить и показать, играя вместе ребенком, что к чему. Психологи признают, что развивающие компьютерные игры быстро надоедают спиногрызу, потому что требуют значительного умственного напряжения, а потому лучше заменить их настольными, подвижными, или сводить ребенка в театр, в зоопарк. Игра – слишком серьезное дело, чтобы относиться к нему легкомысленно.

В детстве развитие происходит с бешеною скоростью. Мне бы хотелось, чтобы у Кати хорошее сменялось лучшим. Если вспомнить завет моей старушки, развитие личности как раз и состоит в такой смене. Хотя, к слову, бабуля ни разу не играла в компьютерные игры. Но свои пасьянсы раскладывала с помпой, надев темно-вишневую шаль, необыкновенно артистично и красиво. Просто ей ТАК нравилось больше. **СИ**



ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Пог таким гриром в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamepost.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

Хит!

Вторая мировая. Издание второе	100
Space Force: Rogue Universe	106

Обзор

Dragon Quest Heroes: Rocket Slime	110
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	114
Marvel Trading Card Game	116
Full Auto 2: Battlegrounds	118
Cube	119
Bomberman	120
Shrek Smash and Crash	121
Death Jr. 2.: Root of Evil	122
Snoopy vs. the Red Baron	123

Дайджест

Lara Croft Tomb Raider: Юбилейное издание	124
Папарацци	124
Demon Stone	124
City Life: Город без границ	125
Star Trek: Наследие	125
Rise of Nations. Золотое издание	125
Xenus Gold	126
Heroes of Might and Magic V: Silver Edition	126
Нэнси Дрю. Платье для первой леди	126

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
go 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life II-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).



Никогда не возвращайтесь в старые дома...

ХОРОХ ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ



Продолжение леденящего душу хоррор-квеста.



PLAY.TEN

Руссо
БИЛ



© 2007 NukaSoft. All rights reserved. © 2007 «Плей Тен Интерактив». Все права защищены. www.playten.com
© 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81;
e-mail: office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.

РЕКЛАМА



ИНФОРМАЦИЯ

- ▢ ПЛАТФОРМА: PC
- ▢ ЖАНР: strategy.wargame.real-time
- ▢ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Battlefront.com
- ▢ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- ▢ РАЗРАБОТЧИК: «1С»
- ▢ СИСТЕМНЫЕ ТРЕВОДЫ: CPU 3.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▢ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2
- ▢ ОНЛАЙН: ww2.games.1c.ru



▢ Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ

ОТЛИЧНО

«ВТОРАЯ МИРОВАЯ» ПОЯВИЛАСЬ НА ПРИЛАВКАХ РОССИЙСКИХ МАГАЗИНОВ В ОКТЯБРЕ 2006 ГОДА. ПОЧЕМУ РЕЦЕНЗИЯ НА ИГРУ ПОЯВИЛась ТОЛЬКО СЕЙЧАС? ЭТО МЕСТЬ «1С» ЗА ПЯТЬ ЛЕТ ТЕРПЕЛИВОГО ОЖИДАНИЯ.



тот проект – особенный. Ум начинает бусковать при попытке оценить общий масштаб случившегося, а аршин из стандартного набора не годится для измерения ТТХ – непонятно, как полнее с этим самым аршином к игре подобраться. Конечно, подойти формально: вот продукт, вот рецензия. Получите и распишитесь. Но это вроде как не по-человечески. Мы же выросли вместе со «Второй мировой». Можно сказать, лучшие наши годы провели в ожидании ее выхода. Столько чернил извели, многократно присуждали титул «самая ожидаемая стратегия две тысячи-очередного года», внимательно следили за сюжетными

перипетиями; сочувствовали неудачам, радовались достижениям. Когда-нибудь история создания «Второй мировой» войдет в учебники для геймдевелоперов, а Юрий Мирошников наверняка посвятит игре целую главу в своих мемуарах. А может быть, цепых две. Но в архив «Вторую мировую» списывать пока ой, как рано – десять месяцев после релиза показали, что игра не готова застывать в бронзе – она живет, развивается, тянет к свету стволами танковых орудий. Отреммела массированная артиллерийская подготовка из всех рекламных стволов. Мегабайты текста исписано на многочисленных интернет-форумах. Охрипшие спорщики переломали друг об друга



Танки в городе! В новой игре пехотинцы научились сносно обращаться с противотанковыми гранатами, так что исход этой миссии еще не решен.



Трое пехотинцев Армии США захватили 37 мм противотанковую пушку Pak 35/36 L45, максимальная дальность 6800 м, скорострельность 20 выстрелов в минуту... простите, заносит. Во второй версии игры захватить неповрежденную технику стало гораздо сложнее – в угоду геймплею пушки оставались целыми даже после прямого попадания из тяжелого танка. Но нам повезло, и обратите внимание – в пятидесяти метрах немецкий расчет уже разворачивает свое оружие в нашу сторону. Успеем ли сделать первым выстрел? Это зависит от пятисот различных параметров, включая опыт и моральное состояние солдат.



все копья и в изнеможении упали в протертые кресла. 22 июня 2007 года (неужели специально подгадали?) «1С» издает «Вторую мировую» еще раз – самое время вернуться к теме.

Вторая мировая. Доисторический период

2001-й. IL-2 Sturmovik только начинает свое победоносное шествие по миру. В недрах «1С» рождается замечательная идея – на основе движка от авиасимулятора сделать стратегическую игру в реальном времени, скажем, про Вторую мировую войну. А что, модели самолетов и кое-какой наземной техники уже готовы, картина замечательная, аудитория настроена на «Ил-2»

более чем благосклонно. Конкурентов на горизонте нет и не намечается – разработчики RTS и варгеймов вроде Close Combat все еще используют технологии вчерашнего дня – «спрайтовые» модели, «тайловый» рельеф. Уже через год журналистам показывают вполне жизнеспособный прототип: игра выглядит просто роскошно. Неприлично свободная камера демонстрирует горизонт, гигантские территории с лесами, холмами и деревушками обещают море удовольствия любителям тактики. Сверхдетализированные модели бронетехники и солдат вызывают культурный шок – этого не может быть, мы просто недостойны такой красоты. Разра-

ботчики, внутренняя студия «1С», берет на себя повышенные соцобязательства – в игре будут во всех деталях смоделированы сотни единиц техники времен Второй мировой: российской, немецкой, американской, французской, польской... И не просто снаружи, но и внутри – приглашенные эксперты уже штудируют военные архивы, наполняют базу данных игры десятками тысяч цифр: параметры брони, дальность поражения, скорострельность, кучность в угловых минутах и десятках других параметров, по замыслу авторов, будут учитываться в бою. Подобное внимание к деталям понятно – игра воспринимается как тактический симулятор, заочный наследник великолепно-

го «Ил-2». Самые смелые из нас уже фантазируют на тему возможного объединения двух игр на уровне кампаний, а вот если бы еще и танковый симулятор прискрутил... Эх! У игры появляется солидный западный издатель – Codemasters.

Вторая мировая. Средние века

Как и всякий «солидный западный», Codemasters имеет собственное представление о том, какие RTS востребованы на мировых рынках и какой следует быть «Второй мировой». Разумеется, меньше всего «кодики», как ласково их называют в «1С», хотят получить варгейм. Западные продюсеры видят игру доступной RTS с яркими спецэффектами,

ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ

+ Бескрайний горизонт, роскошные близкие планы техники, честная баллистика и система видимости, качественный звук, захватывающий геймплей – жестокий и справедливый.

МИНУСЫ

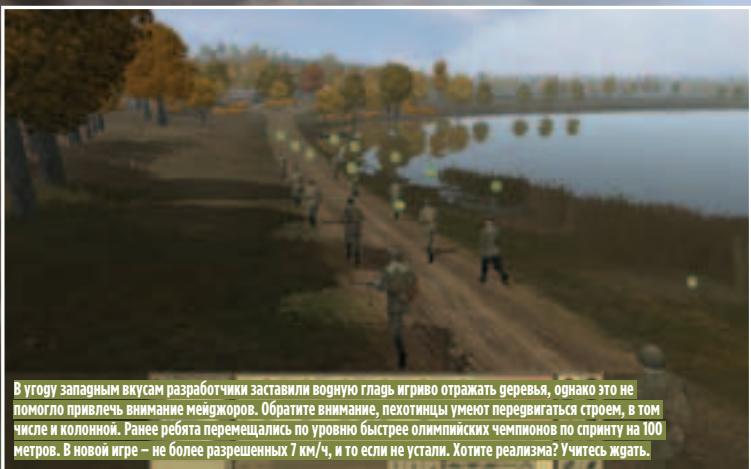
- Скромные спецэффекты, сырой многопользовательский режим, система видимости, пожалуй, слишком честная.

РЕЗЮМЕ

Как поп-RTS игра умерла два года назад, но ее жизнь в качестве роскошного варгейма только начинается!



Из под небес картина боя видна очень хорошо, но чтобы эффективно действовать, надо чаще спускаться на землю.



В углу западным вкусам разработчики заставили водную гладь игриво отражать деревья, однако это не помогло привлечь внимание мейджоров. Обратите внимание, пехотинцы умеют перебегать строем, в том числе и колоннами. Ранее ребята перемещались по уровню быстрее олимпийских чемпионов по спринту на 100 метров. В новой игре – не более разрешенных 7 км/ч, и то если не устали. Хотите реализма? Учитесь ждать.

стремительным геймплеем, эпических масштабов сражениями, которые управляются одной кнопкой мыши. Реалистичные модели, честная баллистика и сотни параметров, влияющие на исход боя, для Codemasters – не более чем маркетинговый трюк, который привлечет внимание журналистов и любителей военной истории. Разработчики не спорят, но продолжают наращивать военный потенциал. Модели бронетехники рисуют весь российский геймдев – собственных, совсем неслабых, ресурсов «1С» не хватает. Каждый из сотен пехотинцев на поле боя – самостоятельная персона, обладающая именем, внешностью и даже голосом, не говоря уж о шести параметрах («лидерство», «водитель», «наводчик», «разведчик», «меткость», «интеллект»), вооружением и амуницией. Любую технику в игре, оставленную на поле боя в связи с неожиданной кончиной экипажа, можно захватывать. Сложнейшая система повреждений учитывает модель распределения осколков внутри кабины танка в случае попадания и прочие нюансы. Журналисты в полном восторге продолжают строчить в блокнотах. Впрочем, некоторые из них начинают проявлять признаки нетерпения. Ролики на скрипте – это замечательно. Но когда, наконец, мы сможем поиграть во «Вторую мировую»?

Вторая мировая. Смутное время

Между тем через два-три года разработки становится очевидно, что графический движок от «Ил-2» не тянет тяжелый груз взятых RTS-обязательств. «Проклятье наше Иловское», – смеется Дэвид Филиппов, ныне руководитель отдела игровой разработки «1С». В 2003-м он пришел в «1С» в качестве нового руководителя проекта. «Замечательный графический движок для авиасимулятора, для стратегической игры это все-таки был не самый удачный выбор. Правда, на тот момент нам просто не из чего было выбирать – не было у «1С» в те времена

на движка лучше». Проект откровенно буксует. «Когда я пришел, картинка была хорошая, игра выглядела масштабно, но страшно тормозила. Были очень серьезные проблемы с AI, нахождением путей, расчетом повреждений», вспоминает Давыд. – Проект встал – ни туда, ни сюда. Малейшее изменение в дизайне сопровождалось авралами. В середине 2003-го мы стали перед фактом: игру нужно практически полностью переделывать».

В пуль битвы за «Вторую мировую» потерялся западный издатель. Найти нового оказалось не просто – не потому, что игра выглядела слабо – в 2004-м мода на RTS в декорациях WW2 перестали стимулировать у издателей хватательные рефлексы и активное слюноотделение. Кроме того, несмотря на все старания Codemasters, «Вторая мировая» не собиралась превращаться в классическую одноклеточную RTS. «Мы показали игру, всем крупным западным издателям, кроме, пожалуй, Electronic Arts, и собрали отзывы. Доходило до курьезов – в некоторых издательствах сотрудники вообще не смогли разобраться в игре и присыпали удивленные письма с вопросами «а как в это играть?».

У нас учитываются характеристики людей, техники – некоторые миссии без внимания к подобным деталям пройти невозможно», – Филиппов задумчиво крутит карту, наблюдая, как польские артиллеристы щетко пытаются остановить наступление немецких танков с помощью орудий производства 1812 года. «Сложно, сложно».

«...И мы начали ее упрощать. Порезали дистанции, увеличили скорость движения, попытались сделать бой более динамичным и зрелищным, уменьшили карты. Добавили водные эффекты, раскрасили ландшафты в мажорные цвета. В какой-то момент нам стало нравиться – получился приятный варгейм для нехардкорной аудитории – нечто среднее меж-

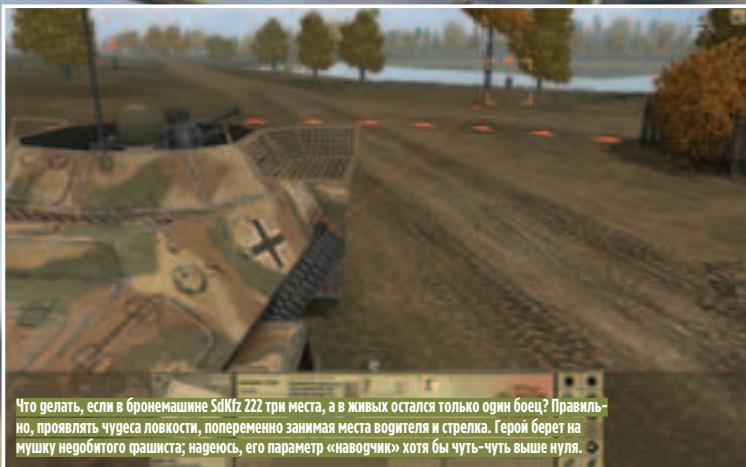


НАПИШИТЕ ДВА СЛОВА, СЕСТРА

Этот шуточный коллаж сделали в «1С» незадолго до окончания работ над игрой, и напечатали в виде постеров для внутреннего пользования. На этой «фронтовой фотографии» засветились все члены неоднократно меняющейся команды разработчиков. «Высший командный состав» – Юрий Мирошников и руководители проекта, в офицерской форме.



В этой миссии нам предстоит отбить атаку немцев. Под нашим началом 89 человек и две пушки. Много это или мало? Через час станет ясно.



ду Close Combat и «Блицкриг». На «легком» уровне сложности отключена «мораль», можно играть без оглядки на характеристики солдат и техники. На мой взгляд, очень неплохо вышло», считает Давыд.

Вторая мировая. Новая история

Именно в таком, упрощенном виде игра вышла в России осенью прошлого года. Аккурат в один сезон с Company of Heroes и «В тылу врага 2». На одном ринге с Майком Тайсоном и Николаем Валуевым «Вторая мировая» выглядела неуклюжим, застенчивым, склонным к полноте студентом-очкариком. Игру размазали по канатам вместе с богатым внутренним миром, сотней характеристик и сложной системой расчета полета осколков. Игроки отказывались понимать, почему они должны тратить время на «Вторую мировую», если все то же самое, но гораздо красивее, динамичнее и увлекательнее можно получить в играх от Best Way и Relic. Разработчики хотели, чтобы к их детищу относились как к стратегии в реальном времени – они даже на обложке поместили эту надпись крупным шрифтом. И получили по полной программе: неуклюжий интерфейс управления, слишком вольная для RTS камера, задумчивые юниты, блеклые спецэффекты, отсутствующий сюжет, множествомелких ошибок – проект, увы, не выдерживал никакого сравнения с конкурентами... Которые, впрочем, и не напрашивались на этот поединок – «Вторая мировая» оказалась на ринге по собственному желанию!

Впрочем, минутки. Ведь у игры есть и сильные стороны. Например, исторически достоверные сценарии сражений, гигантские карты боевых действий, сотни тщательно смоделированных единиц техники и вооружения, интересная ролевая система... Действительно, все так. Но вот незадача – авторы намеренно упростили игру, уменьшили карты,

заставили пехотинцев перемещаться по полю со скоростью 15 км/ч – все для того, чтобы сделать происходящее более «динамичным» и «зрелищным». И за это получили еще раз – теперь от любителей варгеймов, которые все эти годы ждали «Вторую мировую», как второго пришествия. Интернет-форумы раскалились от возмущенных откликов: снаряды не той системы летели не туда, танки рассстреливали друг друга не так, вчерашние орловские крестьяне захватывали сложную немецкую технику и являли чудеса героизма... и так далее. Игре припомнили все – за каждый день пяти лет ожидания. Видимо, накопилось.

Тем временем, «1С» нашли партнера для издания игры на Западе. Им стал... Battlefront.com, разработчик культового варгейма Combat Mission и самый крутой (в моем персональном рейтинге) независимый издатель по ту сторону океана. Исполинская машина «Второй мировой», вместо того чтобы медленно и гордо пойти на дно, принялась круто менять курс. Держитесь за поручни!

Вторая мировая. Новейшая история

«На Западе ситуация другая – люди тратят по \$40-50 на игру и подходят к выбору очень серьезно. Колеблясь между Company of Heroes и «Второй мировой», они предпочтут первую, потому что она красивее. Дергаться бесполезно, – рассуждает Филиппов. Battlefront.com сразу предложили нам делать из RTS варгейм. С реальными дистанциями, реальными скоростями, измененной динамикой. Мы прислушались к себе и поняли... что нам это интересно». А уж Battlefront как интересно! В суровом мире варгеймов и симуляторов игроки не привыкли к визуальной роскоши. Порядком поистершиеся за долгие годы «илюзии» красоты западные варгеймеры восприняли, как дар свыше. «О лучшем продолжении Combat Mission трудно



Ближний бой удается игре не очень, но иногда вполне самостоятельный AI выдает такие фортепиано, что Спилберг на той стороне планеты вдруг просыпается и нервно выходит покурить на балкон. Разработчики уверяют, что новый AI продолжает удивлять своих создателей.



«О, Мэддоукс полетел!», воскликнет Давыдов, дождавшись поддержки с воздуха. Раньше в игре можно было вызывать и тяжелые бомбардировщики, но блестящие реалистичные настоящие, чтобы в тактическом арсенале командира роты оставили только штурмовики.



Капран Ян Кирер, в прошлом – вероятно, учитель математики, о чём говорит высокий интеллект и несомненные способности к лидерству, неплохой стрелок, совершенно не умеет водить машину и ничего не знает о маскировке, ззоров, но морально подавлен – возможно, смертью товарищем по взводу, вооружен 9-мм MP44, обладающим прицельной дальностью 110 метров, скорострельностью 700 выстрелов в минуту, время перезарядки обоймы 3.4 сек, в обойме 22 патрона, кучность 21.31 угловых минут – то есть будем прямо говорить, вооружен очень хреново... Так вот, капран Ян Кирер поливает немецкий артиллерийский расчет пулями 11.43x23мм АСР, обладающими начальной скоростью 280 м/с и вот-вот бросит гранату, которой скорее всего всех и положит, совершив настоящий подвиг. А где сам капран? Его на картинке не видно. Скрыт густой листовой.



«Экипаж прощается с вами, приятного полета». Чтобы заставить экипаж покинуть салон, не обязательно поджигать бензобак. Бывает, люди в панике убегают после вполне безвредного попадания – просто страшно, нервы ни к черту.

Долгострой

«Вторая мировая» – долгострой, сравнимый со S.T.A.L.K.E.R. не только по длительности разработки, но и по числу публикаций в прессе. С этим даже связан анекдотический случай. Как-то раз, незадолго до выхода игры в «1С» решили собрать все выходившие материалы по проекту, и обратились к нам с просьбой о помощи. Когда мы залезли в архивы журнала, сами поразились количеству статей. Складывалось впечатление, что с каждой сменой состава редакции, что за пять лет случалось не единожды, «Вторую мировую» открывали по новой. Затем следовал полный цикл – превью, «хит», демотест, интервью. А через пару лет все повторялось. Да и с обзором вышла неувязка – сначала мы ждали один патч, потом второй, потом разработчики обещали внести еще больше изменений... пока «Вторая мировая» не превратилась из плохонькой RTS в замечательный варгейм.



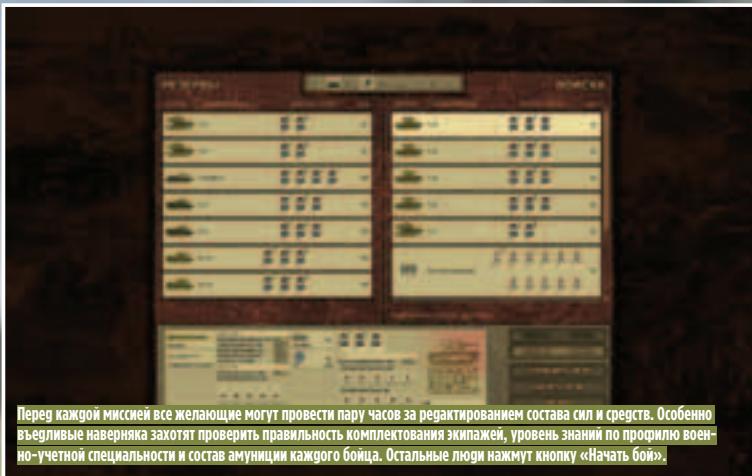
Вы что-нибудь видите? Я тоже нет. А игра считает, что рядовой Теодор Болдуин видит девять фашистов, один из которых – офицер. Боже, как? Рука тянется к несуществующему биноклю.

и мечтать!» – воскликнул в экстазе один из обитателей форума на battlefield.com. Владелец Battlefield никак не мог поверить, что в игре «1С» снаряды оставляют на текстуре брони реалистичной формы пробоины. Это было выше его понимания!

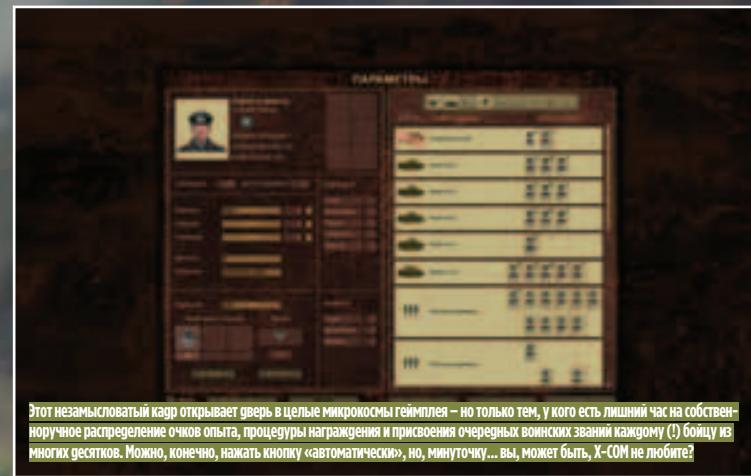
И действительно, давайте будем честны – Combat Mission НИКОГДА не будет выглядеть так же круто, как выглядит сейчас Theatre of War (западное название «Второй мировой»). У независимых разработчиков просто не хватит на такую красоту денег. Зато с избытком хватает опыта в разработке и продвижении военных игр – Battlefield с легкостью продает стотысячными тиражами весьма «странные», по мнению Давыда продукты. Разработчики засучили рукава и в очередной раз начали переделывать игру.

«Естественно, оказалось работы гораздо больше, чем предполагалось сначала, – вздыхает руководитель проекта. – Дистанции и видимость мы увеличили быстро, но пришлось переделывать все миссии. И здесь нам очень помог новый ведущий геймдизайнер – Олег Базарнов. Этот чело-

век вззвил на себя целый вор-работы – от поиска недостающих данных по технике до редизайна миссий и настройки AI. Заслуга Олега в том, что игра вообще вышла, неимоверная». В итоге вместо патча у «1С» вышла как минимум тотальная конверсия. «Вторая мировая» обрела новое лицо – а если быть точным, вернула себе лицо истинное. Именно эта игра вышла в России 22 июня под именем «Вторая мировая. Второе издание». Разумеется, сразу появились недовольные с криками о том, что «1С» на нас наживается», «российских игроков используют в качестве бета-тестеров, да еще и денег с них берут», и так далее. Действительно, в новой версии сделано огромное количество доработок, в том числе благодаря многочисленным откликам в форуме игры. Но в основном, друзья, это детский сад. Наживаются наши издатели со-всем на других покупателях, продавая им совсем другие игры. Уж поверьте. Тем более что все, кто уже купил RTS-версию игры осеннего разлива, смогут бесплатно скачать « mega-патч », который содержит обновление до «Второ-



Перед каждой миссией все желающие могут провести пару часов за редактированием состава сил и средств. Особенно вездесущие наверняка захотят проверить правильность комплектования экипажей, уровень знаний по профилю военно-учетной специальности и состав амуниции каждого бойца. Остальные люди нажмут кнопку «Начать бой».



Этот незамысловатый кадр открывает дверь в целые микрокосмы геймплея – но только тем, у кого есть лишний час на собственное распределение очков опыта, процедуры награждения и присвоения очередных воинских званий каждому (!) бойцу из многих десятков. Можно, конечно, нажать кнопку «автоматически», но, минуточку... вы, может быть, X-COM не любите?



Кто еще сомневается в силе русского оружия? Знакомьтесь, KV-2. Кстати, модели техники, несмотря на прошедшие годы, выглядят просто замечательно, а у непривычных к роскоши западных варгеймеров так и просто вызывают чувства, близкие к оргазму.

го издания». Не за горами анонс дополнения и, возможно, полноценной второй части, не исключено – на новом движке. Загляните на сайт игры и почитайте дневники разработчиков – они будто не заметили, что игра уже два раза вышла, и продолжают рассуждать о нововведениях, которые появятся с очередными патчами. Зачем все это делается? Почему бы разработчикам не успокоиться? Поглядю, выпуск новой версии «Второй мировой» для «1С» давно уже не вопрос возврата инвестиций. Это вопрос репутации. Дело чести, если хотите.

Вторая мировая. Сейчас

К счастью, я почти не играл в оригинальную версию «Второй мировой» и могу оценивать игру непредвзято. С первых кадров очевидно, что даже сравнивать ее с СоН и другими RTS «в декорациях» некорректно. Это разные весовые категории. Добавьте в опциях управление камерой на WASD – этому трюку нас научила бета-версия World in Conflict, очень удобно. Не застырайте в одной точке, постоянно маневрируйте – меняйте ракурс, при-

ближайтесь к земле. В эту игру, несмотря на гигантский масштаб сражений, нельзя играть «в кабинете», склонившись над картой боевых действий. Чтобы действовать эффективно, вы должны быть с каждым солдатом, с каждым экипажем танка. Очень часто я отдавал приказания и переключался в вид из глаз противника – в ожидании, когда меткий выстрел разнесет очередную пушку на куски. Выберите солдата, что бежит в атаку через пшеничное поле, и нажмите Enter – вы станете этим самым солдатом. Посмотрите по сторонам – рядом бегут товарищи. Получите пулю в лоб, умрите и переключитесь на следующего. Оцените рельеф – с большой высоты эти холмы и впадины неразличимы, а в реальном бою видимость – это вопрос жизни и смерти. Особенно теперь, когда все «как взаправду». Танки и артиллерия простирали практически всю карту из конца в конец. Вы еще не понимаете, что происходит, а вокруг уже начинают рваться снаряды. Кто? Откуда? Поставьте игру на паузу и разберитесь. Система видимости была серьезно модифи-

цирована, но все равно вызывает нарекания – к бабке не ходи, будут новые патчи. Сразу же отключите музыкальное сопровождение – это тихий ужас. Для настоящего солдата лучшая музыка – свист снарядов, стрекот автоматных очередей и крики раненных врагов. Добавьте басов. Озвучка, не без помощи коллег из Battlefront, звучит просто роскошно. Чтобы получить удовольствие от игры, нужно, во-первых, перестать суетиться. После очередной инъекции аутентичности миссии занимают около часа, а некоторые особо серьезные сражения могут продолжаться два-три часа. Дайте игре время раскрыть свой потенциал, научитесь общаться с ней на одном языке. Во-вторых, и это сложнее, нужно поверить в то, что все происходит вокруг – правда. Что вот так все в точности и было тогда, в 1941-м. Это непривычное ощущение, это трудно... Трудно поверить, что ваш командир может быть убит пулей снайпера, до которого десять минут строевым шагом. Трудно, когда у танка нет хитпойントов, а на земле не лежат

аптечки. Трудно, но так интереснее. И когда неожиданно выскочивший вам в тыл «тигр» испугает до полусмерти – вы в точке назначения. Это контакт! Отказавшись от желания усидеть на двух стульях сразу и едва не свалившись на пол, «Вторая мировая» нашла в себе мужество признать в себе варгеймерское «я». Это честно и вызывает уважение. «Ил-2» ведь тоже – очень честная игра. Медокс, просиживая ночи на кухне над прототипом будущего авиасимулятора, искренне хотел сделать «чтобы все как по-настоящему». Все остальное – пресса, комьюнити, всемирная известность, бесконечная череда дополнений – было позже. Синтетические игры не оставляют вкуса. Быть самим собой – это тоже маркетинг. Ближе к концу года я готов написать еще одну рецензию на «Вторую мировую». И, надеюсь, мы будем говорить только об игре. Никакого бизнеса.





SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE

ОТЛИЧНО



ЛЮБАЯ ИГРА ПРО КОСМОС УВЛЕКАЕТ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ИГРОК НЕ ПЕРЕСТАНЕТ ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ
В УДИВЛЕНИИ ВОСКЛИЦАТЬ: «БОЖЕ, А ЭТО ЧТО?». SPACEFORCE ХВАТИТ НАДОЛГО.



В этой игре надо жить. Бессмысленно приходить сюда на пятнадцать минут, чтобы развеяться и размять пальцы. Примерно по той же самой причине, по которой вы не живете короткими отрезками времени. За три минуты не добраться до метро, за две минуты не поговорить, клиновая нарезка кружит голову, но препятствует сюжетному развитию, и человек превращается в беспорядочно бултыхающуюся медузу. Мы склонны выстраивать жизнь вокруг множества векторов. И все вместе подчиняется главному вектору – от Большо-

го Взрыва к краю все расширяющейся Вселенной. Он сильнее всего на свете, и потому совершенно неощутим. В космосе, где нет ни восхода, ни заката, река времени столь широка, что плывущий вниз по течению не видит берегов. Быть может, прошло два часа, или два дня, или даже два месяца.

Все дороги хороши

По размаху игра лишь слегка не дотягивает до X-серии. Вы – владелец истребителя в галактике, состоящей из многих десятков звездных систем, поделенных на десять империй. Вы можете выбрать любую профессию

из полутора десятков, среди которых шпион, ученый, хакер, полицейский и бог знает что еще. Помимо необязательных сюжетных поручений, вы вольны выбирать задания себе по вкусу, по собственному усмотрению выстраивая отношения с имеющимися звездными империями. Покупка новых кораблей, не-простая система апгрейдов, бои и торговля. Выглядит как гарантированный рецепт полного провала, ведь очень редко кому удается заставить такую систему работать, а тем более сделать ее интересной. Но в этот раз получилось, хотя и недостатков у игры немало.

Возможно, самый главный из них очень характерен для подобных претенциозных проектов: игра крайне мало общается с игроком. После очень краткого и малоинформационного знакомства с основным интерфейсом корабля нас бросают в первый бой (у новичка не так много шансов выйти из него живым), и оставляют в космосе в полном одиночестве. Наше первое задание – включить несколько спутников. Что для этого надо делать? Куда нажимать? Как делать апгрейды корабля? Как добывать ресурсы из метеоров? Почему на нас не нападают наши враги и нападают наши друзья?



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: simulation.sci-fi.small_spaceship
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: DreamCatcher
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: Provox
- КОЛЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- ОНЛАЙН: <http://www.spaceforce2.com>



► Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ

+ Полная свобода действий, интересная боевая механика с необычной ролевой составляющей, и все это в удивительно красивой вселенной.

МИНУСЫ

- Игра почти не помогает пилоту в освоении множества непростых и неочевидных деталей. К тому же игра любит время от времени телепортироваться на десктоп.

РЕЗЮМЕ

Spaceforce не из тех игр, которые способны понравиться с первого взгляда, потому она не может рассчитывать на народную любовь. И это ужасно.



Коллекционер оружия

Система вооружений весьма необычна. Базовое количество наносимых врагу повреждений зависит вовсе не от типа купленной пушки (как это обычно бывает), а от характеристик корабля, точнее от цифры в графе «вооружение», которая повышается либо покупкой апгрейда этой характеристики, либо установкой дополнительного оборудования (об этом позже). А вот само оружие, все эти футуристические пушки, исполняет роль модификатора, изменяющего наносимый урон. Причем вовсю действует принцип «камень-ножницы-бумага», поскольку во вселенной игры существуют пять основных типов энергетических щитов и пять типов брони, со-

ответственно каждая конкретная пушка лучше пробивает одни щиты, и хуже – другие. А потому не плохо бы иметь на борту ассортимент различного оружия, выбирая его в зависимости от характеристик текущего противника. Багатство возможностей оснастки приводит к тому, что по внешнему виду корабля совершенно невозможно предсказать опасность противника. Две руки и две ноги: кто же перед нами, мать Тереза или Майк Тайсон? Но характеристиками обладает не только корабль, но и пилот. Пока вы лишь новичок первого уровня, вокруг вас тоже летают в основном начинающие пилоты. Но со временем растут не только ваши умения, но и способности всех окружающих:

как друзья, так и противники становятся куда более зубастыми. В игре очень интересная физика. С одной стороны, она следует аркадному принципу: мы движемся лишь до тех пор, пока работают двигатели, после выключения которых вскоре останавливаемся, словно космос является вязкой жидкостью. С другой, корабли обладают значительной инерцией, и очень часто летят не совсем туда, куда направлена кабина. Хотя из описания это, может быть, не вполне очевидно, но такая гибридная физика приводит к тому, что выделываемые кораблями пирамиды смотрятся очень необычно и... любопытно. И хотя бои и сводятся к классической «карусели», она очень увлекательна.

Звездная пыль

В дополнение ко всем своим достоинствам игра обладает еще и великолепной графикой. Пусть модели кораблей и космических станций не блещут особой детализацией, зато космос изображен просто отменно. Игра не боится ярких красок, причем в динамике все эти туманности выглядят несравнимо лучше, чем на застывших скриншотах, поскольку здесь вселенная пульсирует и мерцает, что дает удивительной силы психоделический эффект. Который еще многократно усиливает HDR: если мы, бросив взгляд в полную звезду черную бездну, посмотрим на крупную, купающуюся в лучах своей звезды планету, то она



Чтобы состыковаться с космической станцией или же кораблем, надо подлететь к самому стыковочному узлу на минимальной скорости. Забудьте про автопилот, не в нем счастье.



Наши союзники всегда делятся трофеями, оставшимися после тех кораблей, в уничтожении которых мы приняли хотя бы минимальное участие. Учитывая, сколь непросто тут побороть в бою, эта щедрость очень трогает.

Каждый сам за себя

Наши отношения с различными сторонами исчисляются процентами. Выше 80 – это закадычные друзья, которые всегда нам рады, ниже 20 – смертельные враги, готовые растерзать нашу тушку, а в промежутке располагается обширная сумеречная зона: захотят – нападут, захотят – отпустят. Причем на исход встречи влияет соотношение военных сил, ценность нашего груза и т.п. Основной акцент сделан именно на ближнем бою юрких космических истребителей: не случайно мы можем покупать только истребители различной степени проницаемости, но не можем летать ни в торговых, ни в крупных боевых кораблях. В игре есть торговля, но она все-таки на втором месте, поскольку экономическая система доводы неповоротлива, да и трюмы истребителей не обладают достаточной вместимостью для межзвездных торговых операций.



на секунду буквально ослепит нас своим светом, прежде чем наше зрение (приборы корабля?) приспособится к новому освещению.

Кстати, противник умеет использовать эффект слепящего солнца и любит заходить в атаку именно со стороны звезды, либо же ретироваться туда, когда понимает, что бой складывается не в его пользу. Причем солнца тут светят столь ярко, что заливают светом даже интерфейс корабля: рамку целеуказателя, полупрозрачное окошко радара. Соответственно, и мы можем скрываться из виду противника, используя не только освещение, но и различные препятствия, например, крупные космические станции.

Второго шанса не будет

В игре реализована довольно необычная система сохранений. Здесь нельзя записать, а потом точно восстановить какое-то положение вещей. Игра запоминает состояние вашего корабля (оборудование, характеристики), общее местоположение (звездная система) и состояние счета и квестов. Если вы погибли, то весь ваш груз исчезает (предполагается, что противник его забирает), точно так же, как после гибели кораблей противника содержимое их трюмов остается висеть в космосе, ожидая, пока вы его подберете. Причем за гибель игрока еще и штрафуют очками опыта пилота, так что здесь вполне реально умертвить мас-

су врагов, и при этом так и не перейти на второй уровень.

Сперва все это кажется противостоящим и вызывает отторжение. А потом вдруг понимаешь, насколько здорово это влияет на геймплей. Лишившись жульнической комбинации сохранения/загрузки, начинаешь дорожить собственной игровой жизнью. И насколько осторожнее и внимательнее становишься, даже когда рискуешь всего лишь содержимым своего трюма.

И вот вы летите от космической станции к точке выполнения текущего задания. Но, пролетая сквозь пояс астероидов, замечаете, как спереди появляется до поры прятавшийся за крупным астероидом пиратский ко-

рабль, а за ним другой, и затем еще один. В отличие от многих других игр, в этой не так просто победить примерно равного по вооружению противника даже один на один. Двое на одного – это уже очень трудно, а против троих выстоять почти невозможно. Вы, с трудом подавляя дрожь в руках, поворачиваете назад, ускользаете от залпов лазерных пушек и прикрываетесь астероидами, чтобы защититься от ракет. Ваша цель – дотянуть еле живой корабль до дружественной космической станции, около которой довольно часто встречаются военные патрули, они, скорее всего, придут вам на помощь. Рассвет за окном наступает совершенно неожиданно. □

SPACEFORCE
ROGUE UNIVERSE

**Текст, усеянный слаймиками**

Сделать главным героем эпической игры жалкого слизняка, которого в сериале Dragon Quest убивают за один угар, – уже забавная прегосылка. Но разработчики на этом не остановились и понатыкали в DraQuHeRoS немало смешных отсылок к другим сериалам от Square Enix. Например, в самом начале игры в Бонингбурге открывает мастерскую перевоспитавшийся утконос-механик по имени Ducktor Cid. Одного взгляда на него достаточно, чтобы понять, что он из того же теста, что и когорта Сигов из Final Fantasy. Дальше больше – танк-дерево, управляемый кротами, называется... Chrono Twigger. Слепив каламбур из названия игры Chrono Trigger и веток (twigs), авторы нежданно-негаданно выстроили еще одну отсылку – к российской игре Twigger, посвященной как раз войнам кротов. В игре столько приколов, что даже русскому уху найдется, за что заселиться. Например, лучшего друга Рокета зовут, простите, Hooly, главного соперника – Slival, а слаймухи-монахиню – Mother Glooperior. В общем, если вы любитель скользких шуточек – слаймы ждут вас!


ИГРА НОМЕР
РЕКОМЕНДУЮ «СИ»
ОТЛИЧНО
ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: action-adventure.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Armor Project/Bird Studio/
Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
ОНЛАЙН: <http://ru.square-enix.com/rocketslime/>



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME**ВЕЧЕРА НА ХУТОРЕ СЛИЗЬ ДИКАНКИ**

Ужасный каламбур, вынесенный мной в подзаголовок, – всего лишь попытка подготовить вас к восприятию адски-детского вербального юмора, которым по самый разъём начинен картридж с игрой Dragon Quest Heroes: Rocket Slime (далее, пожалуй, DraQuHeRoS). Итак, на город Boingburg напали platypunks, прислужники злого дона Clawleone, и похитили всех жителей-слаймов. Сечёте игру слов? Если нет, предупреждаю еще раз, последний – в Rocket Slime таким языком написан весь текст, каждая строчечка. Если персонаж не может выдать смешную шутку, он компенсирует это специфической манерой речи, например... попрыгунчики... разговари-

вают... с большими паузами, а вампиры фефелят из-за торфяффих жубов. Мы ещё вернёмся к этой теме, а пока лучше познакомимся с главным героем, тем более что он – единственный, кого не схватили платипанки.

Слайму по имени Рокет удалось не только спрятаться, но и спасти от врагов то, что они, собственно, и искали – волшебную Флейту Воина. Зачем эта древняя дудка понадобилась уткофиизи? И на кой чёрт она сдалась Рокету? Читайте в следующей главе нашего обзора!

Слизь лично на почту ношу...
Итак, Рокет прикарманил флейту и отправился разыскивать соплеменников. Поскольку наш герой принадлежит к славному племени шарообразных про-

тагонистов, передвигается он прыжками, а раздувшись, на несколько мгновений зависает в воздухе. Нападает слайм тоже весьма своеобразно – вытягиваясь, превращается из капельки в «колбасу», а потом, резко сокращаясь, лупит врага своим телом. Если дать герою немного задержаться в вытянутом состоянии, он исполнит суперприем, который и врагов бьёт сильнее, и героя отбрасывает дальше. Подобным же образом вышибаются деньги из сундуков и подбираются лежащие на земле предметы – ударом Рокет подкидывает их в воздух, а потом принимает на макушку. Так же ловятся и монстры. Грузоподъемность героя – три любых предмета, включая тысячетонную гирю. Собранные вещи пригодятся как оружие – заки- дывать врагов. Иногда они помогают решать головоломки, но чаще всего их можно просто переправить в родной Бонингбург*. По долинам и лесам страны Слаймении проложена железная дорога, а по рекам плывут плоты – и все пути ведут в столицу. Воспользоваться услугами почты удастся даже в летающей крепости, только вот зачем сесть на родину бандероли – выясняется не сразу. А ведь ещё и каждый спасённый слайм дарит герою какой-нибудь сувенир. Что делать со всеми этими вещами? DraQuHeRoS вообще очень умело интригует игрока, вначале давая ему «что-то», и только спустя какое-то время объясняя, зачем это «что-то» нужно и как оно работает. Возьмём, например, Флейту Воина. Её на-



1 Утконос Сиг заведует погребом команды и загружает боекомплект. Его со-сег Slimechanic может добавить «Шлайману» здорова.

2 При укомплектовке экипажа на верхнем экране отображаются команды, которые может выполнять выбранный персонаж.

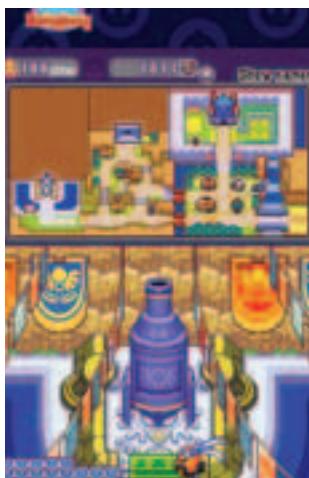
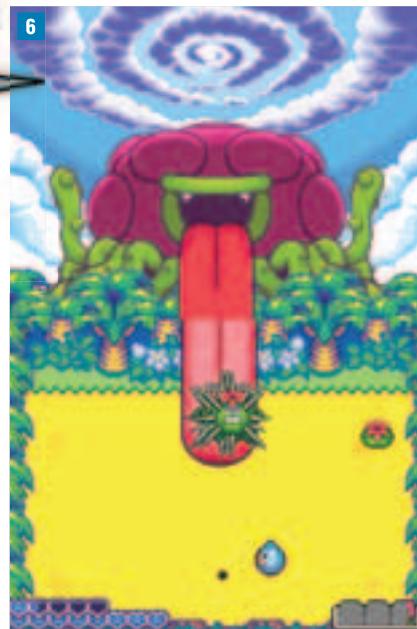
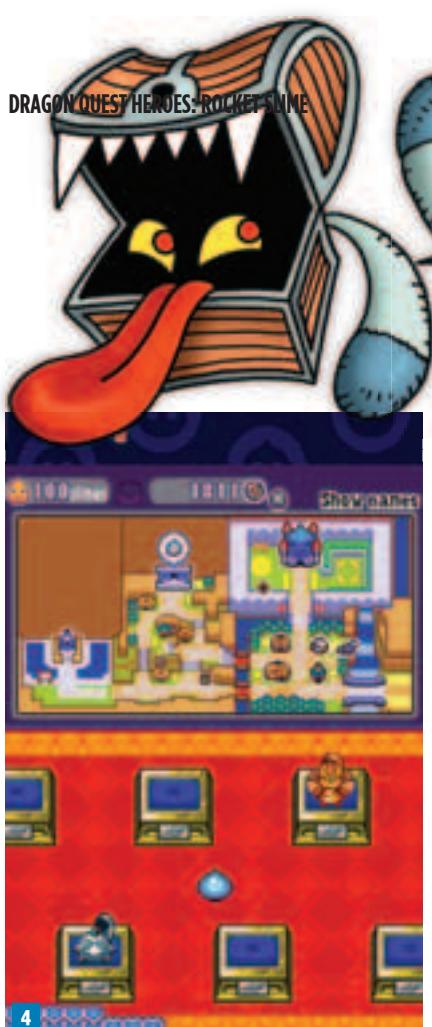
3 Из пушек (и не только танковых) можно стрелять неодушевленными предметами, а также врагами и грузьями. Можно даже выстрелиться самому – так решаются некоторые головоломки.

4 Городской музей пополняется статуями тех монстров, которых вы наловили в достаточном количестве, чтобы взять в экипаж.

5 Между прочим, Dragon Quest Heroes: Rocket Slime – полупороджене-полуримейк-игры Slime MoriMori Dragon Quest: Shougeki No Shiro Dan, вышедшей в 2003 году на GBA только в Японии.

6 Помимо врагов-танкистов, есть и боссы, с которыми приходится сражаться цветочками. Этот цветочек, например, надо кормить кактусами.





На танке установлена рация

Многопользовательский режим в игре открывается, когда вы освободите из злодейского сундука слайма по имени Flantenna. Спасенный «радист» окапывается в мастерской Сига. С его помощью можно устроить танковую битву вдвоем (или один на один, или двое на одного...). Flantenna также переправит на консоль друга демоверсию DraQuHeRoS, опять же, посвященную противостоянию утыканых пушками передвижных крепостей.

Как только здоровье танка достигает нуля, следует отставить стрельбу и отправиться в гости к утконосам.

значение становится понятным лишь после того, как Рокет раскопает в гробнице занятную вешицу – здоровенный, размером с дом, Schleiman Tank. Чудесный гусеничный замок является по зову волшебной флейты, чтобы вступить в бой со слабомобильными крепостями слаймовых врагов (по одной зараз и в строго отведённых местах).

Танк им иago!

Биталии с использованием тяжёлой техники неувидимо напоминают сериал «Железный капут». Каждая битва уникальна – как внешним видом вражеской машины, так и по-

ведением противника. Основное действие разворачивается в недрах могучих боевых машин, а манёвры отсутствуют как класс: заняв позиции, танки уже не сдвигаются с них до конца боя. Всё переправленное Рокетом на родину добро пускается на снаряды, так что поначалу в неприятеля летят сундуки и помидоры. Интерьер танка оформлен как полноценный игровой уровень: герою приходится взаимодействовать с желобами, по которым в случайном порядке подаются боеприпасы, подбирать выкапывающийся хлам и тащить его к пушкам (их две – одна стре-

ляет прямо, вторая – по баллистической траектории). Враг, естественно, тоже не зевает, так что основная тактика первой фазы боя – следить, чтобы на каждый «привет» противника у вас был готов свой ответ, да ещё и с довесочком. В дальнейшем стратегия немного усложняется – появляются трудноотбиваемые снаряды-щиты, особые бомбы, которые обезвредят лишь святая вода, лечебная травка для восстановления здоровья танка и тому подобные интересности. Некоторые предметы ещё и обладают скверной привычкой разваливаться, а то и взрываться,

если их вовремя не подхватить, так что ловкость рук вам не помешает.

Семеро по танкам

Однако собственно перестрелка – лишь часть батального режима. Как только «здоровье» танка достигает нуля, открываются ворота к его сердцу (настоящее такое паровое сердце). Тогда следует отставить стрельбу и отправиться в гости к утконосам – разрушить пламенный мотор способна только пехота. Разумеется, враги тоже не преминут воспользоваться брешью в вашей обороне, и толпами ринутся ломать «Шлаймана» при первой же возможности. В такое время как никогда важна командная работа. Помните, я сказал, что Рокет посыпал домой не только бандероли,

ВЕРДИКТ
8.5

Плюсы

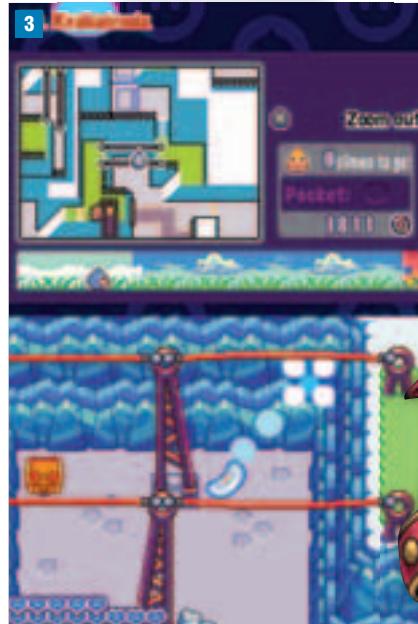
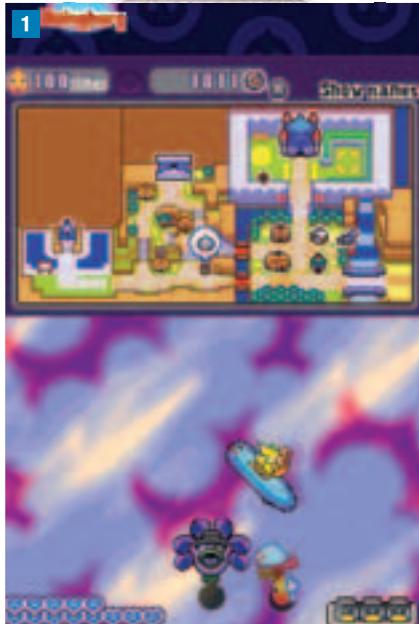
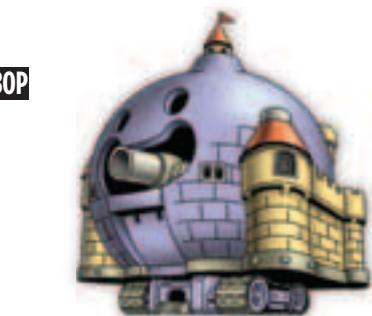
+ «Резиновый» герой и битвы на танках. Тонны юмора, как текстового, так и визуального. Неожиданно глубокий геймплей.

Минусы

- Битвы «прокачанных» танков могут затягиваться, теряя динамичность. Мультиплеер становится доступен не сразу. Шутки местами совсем уж глупые.

Резюме

Множество мелочей гармонично сливаются в единое целое – так, город слаймов расцветает по мере того, как вы спасаете все новых его жителей.

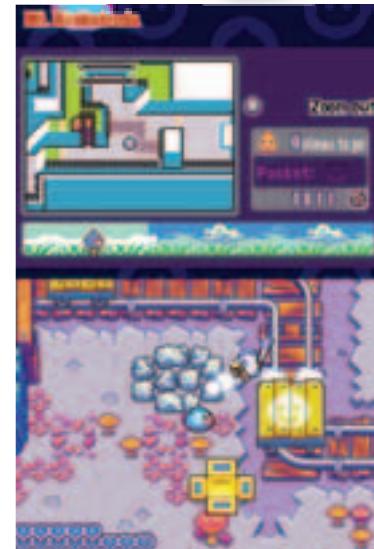
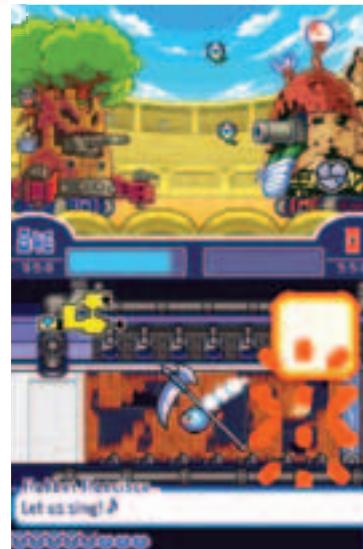


DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

1 Одно из дополнительных испытаний – битва, где героя нужно защищать друзей от одержимого темными силами дона Краялеона.

2 Крыло химеры обладает удивительной способностью уносить то, во что его кинут, прямо в Бойнгбург.

3 Еще Рокет умеет передвигаться, отскакивая от двух параллельно натянутых резиновых шнурков.



но и пленных? Оказавшись в Бойнгбурге, бывшие монстры сразу исправляются, и даже соглашаются помочь нашему герою в сражениях – но только после того, как он наловит 30 чудиков соответствующего вида. Впрочем, ещё раньше Рокету предложат свою помощь товарищи слаймы. Всего танкистов может быть четверо, включая командира. У каждого из кандидатов – свои умения. Кто-то хорошо стреляет из пушки, кто-то больше склонен к диверсиям на вражеской территории, священнослужители лечат экипаж и саму машину. Большинство подручных способны выполнять два разных дела, и вы всегда можете переключить их поведение из одного режима в другой. Что там у нас в графе «Жанр» – тактический шутер? Нет? Странно.

Здесь будет город-слайм!

По мере того как Рокет спасает слаймов, они расчищают здания в городе, открывая доступ к новым зданиям и районам. В Бойнгбурге открываются магазин, библиотека и музей, а также танковый стадион, где наш герой может дополнитель но потренировать свои навыки команда, подающего, заряжающего и диверсанта. Слайм-художник научит его рисовать, а говорящий горшок Krak Pot позволит проводить алхимические опыты и получить новые предметы из старых. Игра не заканчивается даже с победой над главным злодеем – если все сто бойнгбуржцев ещё не освобождены, Рокету приходится засучить рукава, стиснуть зубы... Ну, то есть, нет у него ни рукавов, ни

зубов, однако обыскивать уже единожды истоптанные уровни всё равно придётся.

Да и нисколько это не в тягость. Скучных лабиринтов и неподъемных врагов здесь нет, игра проста, но начинена удивительными деталями и добрым юмором.

Чудики, большая часть которых позаимствована из сериала Dragon Quest, смотрятся уморительно. Даже когда железнодорожная платформа преезжает монстра, тот превращается в забавный блин, чтобы через секунду, как ни в чём не бывало, продолжить погоню за героем.

При этом враги отличаются не только внешностью, но и поведением, а возможность переманить их в танковую бригаду добавляет интриги – ну-ка, какая

польза будет от огненного чёртика? А от ходячего кактуса? Когда день сменяется ночью, одни звери ложатся спать, а другие выходят из нор, так что результаты охоты зависят ещё и от времени суток.

Горожане тоже не похожи друг на друга. За время существования сериала Dragon Quest наплодил уйму разновидностей слаймов, и многих из них вы встретите в игре: каменных, летающих, с щупальцами, прячущихся в скорлупе – всех не перечислишь.

У каждого свой характер, и все готовы отблагодарить героя за спасение – или предложить ему новые испытания, ещё более трудные. В общем, слаймы – тоже люди. И как после такого убивать их в Dragon Quest?



Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **Илья Чентсов**
chen@gameland.ru



СТАТУС: корреспондент **ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Quazaltron
Loco Roco

Любит игры, в которых говорят и поют на несуществующих языках. Знает несколько диалектов симлиша, сриакслиш и ганни со словарем. Обожает бросать кирпичи, катать шары и наматывать веревки на сложные геометрические тела. Склонен к бессмысленному насилию и переживает по этому поводу.

ГЕЙМПЛЕЙ

Rocket Slime многогранна, как капуста. Из аркады с резиновым героем она превращается в танковый симулятор, который на поверхку оказывается плотно связан с менеджментом ресурсов и персонала... А ресурсы и персонал добываются в основном аркадном режиме. Капуста Мебиуса какая-то получается!

ГРАФИКА

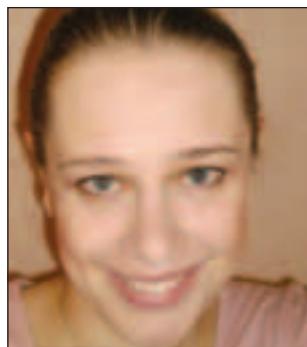
Эх, в наше время так пиксели уже не кладут – один к одному, просто загляденье! Кадров анимации, возможно, не так много, но вы не будете их считать, как не считаете в обычных мульти фильмах – с которыми Rocket Slime вполне можно сравнить. Одна работа с палитрой при смене времени суток чого стоит!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Очень уютный мир смешных монстров, которые в отсутствие героев сами становятся героями. Игра прорывает идею, что чудища, в общем – такие же люди, как и слаймы. И если злодея достаточно долго подкинуть в воздух, он обязательно исправится. Если и это не поможет, попробуйте взорвать его танк. Многократно.

ВЕРДИКТ
8.5

 **Марина Петрасеко**
bagheera@gameland.ru



СТАТУС: корреспондент **ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Planescape: Torment
Gothic 2

Производит обманчивое впечатление ярого фаната The Sims. Считает, что лучшая игра всех времен – Planescape: Torment, поэтому прошла ее раз 8. Любит ветвистые истории с возможностью выбора, «умную паузу» и старательных геймдизайнеров. Не любит сюжеты типа «стамплиеры в Матрице» и прочий генбраунизм.

ГЕЙМПЛЕЙ

Бывают такие мини-игры, в которые неинтересно играть больше одного раза. Похожие ощущения вызывают способность слайма растягиваться и битвы танков. Попробовав раз, воскитившись и поняв, как оно работает, нет никакого желания повторять эти занятия, а ведь на них строится вся игра...

ГРАФИКА

Кавайные спрайты, да, это всего лишь кавайные спрайты! Мало того, в изображении главного героя дизайнерам и развернуться-то негде, больно уж форма у него простая и законченная. По-моему, это минус. Двуухвостые уточконы забавны, но не более того, а вот танки-крепости вызывают неподдельное восхищение.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Очередное приключение из серии «пойди туда, не знаю куда». Фанатам Dragon Quest, должно быть, понравятся знакомые и любимые героя. Но мне, равнодушной к этой вселенной, кажется сомнительной ценность нарочито детских приключений существа, напоминающими... эмм, скажем, самодвижущуюся половинку бюста Мистик.

ВЕРДИКТ
7.5

 **Сергей «TD» Цилиорик**
td@gameland.ru



СТАТУС: бильг-редактор **ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Final Fantasy VII
Metroid Prime

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Достаточно примитивно; впрочем, ожидать иного от Rocket Slime и не стоило. Битвы в танках и новы, и впечатляют, но стандартная авантюрная составляющая совсем не цепляет; не чувствуется никакой «изюминки». Не исключаю, что и просто «не мое»; мне и «Зельды» не нравились.

ГРАФИКА

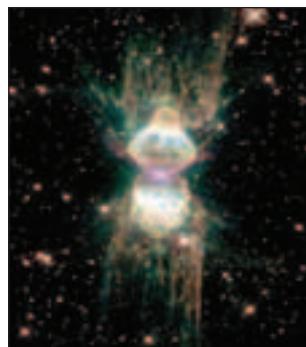
Приятно, красочно и весьма «мультишно». В Rocket Slime вряд ли кто-то будет играть ради графики, но в то же время можно быть уверенным, что никто из заинтересовавшихся игрой не отвернется от нее из-за качества картинки.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Rocket Slime произвела впечатление бордовой и качественной игры – и при этом мне совсем не интересной. Сюжету совершенно нечем увлечь, диалоги, хоть и переведены отлично и с юмором, не дотягивают до того, что было у Working Designs, а геймплей далеко не так хороший, чтобы заставлять проводить время за игрой именно ради него. Именно из-за отсутствия мотивации к прохождению Rocket Slime покинул мою DS – надо думать, навсегда.

ВЕРДИКТ
7.0

 **Николай Третьяков**
klaas.de.bosch@gmail.com



СТАТУС: Странник **ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Fallout, Sid Meier's Alpha Centauri, Mario Kart DS

Любит хорошие ролевые игры, говорящие на правильном английском и постоянно ставящие перед тяжелым нравственным выбором. Любит хорошие стратегии, способные заставить напрячь голову. Любит отдохнуть от нравственного выбора и напряжения головы с чем-нибудь несложным, ярким и жизнерадостным.

ГЕЙМПЛЕЙ

Элементарное управление плюс + микс всех жанров подряд = восторг. Банально отхлестать босса слизнем, как резинкой; элементарно согнаться подкатить пушечку по рельсам; по-простому наловить покемонов; трибуально прокачать персонажа; с легкостью сбить валуном бомбу, выстреленную из супертанка.

ГРАФИКА

Кавайненько! Плоско, мультипликационно и обаятельно. Одним напомнит The Legend of Zelda: A Link to the Past для SNES, другим (тем, кто успел своевременно родиться) – скроллеры на мониторе IBM PC AT в конце золотых 1980-х (ведь классическое PC-разрешение 320x200 мало отличается от 256x192 DS).

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Очень простая и очень нескучная игра. Кому-то понравятся битвы замков на гусеницах, навесом и прямой наводкой палиящих друг в друга яблоками и сундуками. Кого-то ульбнут фрашистующие уточконы, злоупотребляющие словом «schmo», засывание флейты внутрь главного героя и название «Гробница Тутенхамона».

ВЕРДИКТ
8.5



Чем отличается компьютерный GRAW2 от компьютерной же первой части? Хороший вопрос. На первый взгляд может показаться, что мало чем, и даже графика почти не изменилась. Более тесное знакомство только подтверждает справедливость этого вывода. Пожалуй, главное и самое значительное отличие – возможность сохранять игру по ходу задания. Делать это можно только в спокойной обстановке, во время перестрелки записываться запрещено. Да и скопийны расставлены чаще, чем в первой игре. Раньше приходилось быть предельно осторожным и избегать любого риска, а теперь не обязательно все время ползать на брюхе: можно попробовать одолеть врага кавалерийским наскоком. Не получится – не беги, загрузись. Другие отличия: появился так называемый Mule, «Ослик», знакомый нам еще по версии для Xbox 360. Беспилотная машина возит оружие и патроны и служит передвижным укрытием. Немного изменилась схема отдачи приказов, солдаты разделили на классы, был подогнан «коммуникационный монокль» Cross Com. В целом же игра какой была, такой же и осталась.



1 Можно указать, где вы хотите начать уровень, но особого влияния на ход миссии это не оказывает.

2 Тактический вид с высоты птичьего полета позволяет планировать и воплощать в жизнь сложные совместные операции.

3 Игра реалистична насколько возможно. После боя на земле остаются не только гильзы, но и отработанные магазины.

4 Сейчас под командованием Митчелла находятся: отряд «призраков», морские пехотинцы, поддержка с воздуха, артиллерия и беспилотный «Ослик». Есть из чего выбрать.

5 Дядьку в правом верхнем углу мы видели еще на Xbox 360. В PC-версии используются те же ролики и та же озвучка.

6 Если начинка вашего компьютера превосходит минимальные требования менее чем в полтора раза, текстуры будут выглядеть примерно так, как на этой картинке.



ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.first-person.tactical.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
- РАЗРАБОТЧИК: GRIN
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 32
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- ОНЛАЙН: <http://ghostrecon.us.ubi.com/graw2>



□ Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

GRAW2 ДЛЯ PC ПЫТАЕТСЯ ПРЕВРАТИТЬСЯ В СЕРЬЕЗНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР, НО НЕ ДОСТИГАЕТ НА ЭТОМ ПОПРИЩЕ ОСОБОГО УСПЕХА.



Kомпьютерная версия Ghost Recon Advanced Warfighter всегда была особенной. Вспомним мультиплатформенный релиз первой части: тогда на Xbox 360 был опубликован отличный военный шутер с передовой графикой, на консолях прошлого поколения – какая-то дребедень с броским названием на коробке, а на PC, немного позже, – своя, особенная игра от шведской команды GRIN. Прошло время, устаревшие консоли окончательно сошли со сцены, боевик для Xbox 360 получил эффектное продолжение (большинство изменений, правда, коснулись только сетевой игры), а PC-версия опять заставила себя ждать. Как и Ubisoft Paris (авторы GRAW2 для Xbox 360),

шведы подогнали не новую игру, а, скорее, обновление прошлой. Не сказать чтобы игры на Xbox 360 и PC вообще ничего не связывало. В них используются одинаковые видеоролики с новостями о вымышленной геополитической ситуации, у них общий «глобальный» сюжет про мексиканских повстанцев на американской границе, один и тот же главный герой – бравый капитан Скотт Митчелл. При этом на Xbox 360 вышел по-консольному бравурный шутер с симуляторным душком, а та же игра на PC – подробный и реалистичный тактический симулятор, продолжающий дело древних тактических Ghost Recon и Rainbow Six. После приставочных версий компьютерная поначалу кажется чем-то особыенным,

гораздо более глубоким и увлекательным. Вид – только от первого лица. Игра впечатляет еще до первого выхода на задание: вам дают прослушать инструктаж, выбрать подопечных, подобрать вооружение всей группе, изучить карту и указать подходящую точку высадки. Оказавшись на задании, первым делом обращаешь внимание на графику: трое сослуживцев выглядят очень сурово, оружие – как настоящее, первая встреча с врагами происходит на специально подготовленном пригорке: злодей-мексиканец, сраженный пулей, падает на землю и некоторое время катится по склону холма, смешно раскидывая руки, – тут уж впору открыть рот от изумления! Потом теряешься от открывавшихся возможностей: мож-

но командовать соратниками по отдельности или группой, на лету отдавать контекстно-зависимые приказы или обдумывать операцию, глядя на карту с высоты птичьего полета и записывая команды в очередь. Можно даже указать, кто из солдат будет смотреть в какую сторону, – это очень напоминает настоящие тактические шутеры, которые, кажется, перевелись после выхода Rainbow Six 3: Raven Shield в 2003-м. Все как у взрослых! Но мираж быстро развеивается. Очень скоро становится ясно, что системная конфигурация, указанная в графе минимальных требований, попросту унизовительна. На таком компьютере можете рассчитывать только на слайд-шоу с десятью-пятнадцатью кадрами



ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +
Очень мощная и подробная система управления подчиненными, претензии на реалистичность, неурбная графика и физика (если есть карта PhysX).

МИНУСЫ -
Чрезвычайно завышенные системные требования, глуповатый искусственный интеллект, отсутствие значительных изменений.

РЕЗЮМЕ ✓
На безрыбье и рак – рыба. В отсутствие прочих тактических шутеров сгодится, но недоработки все равно дают о себе знать.

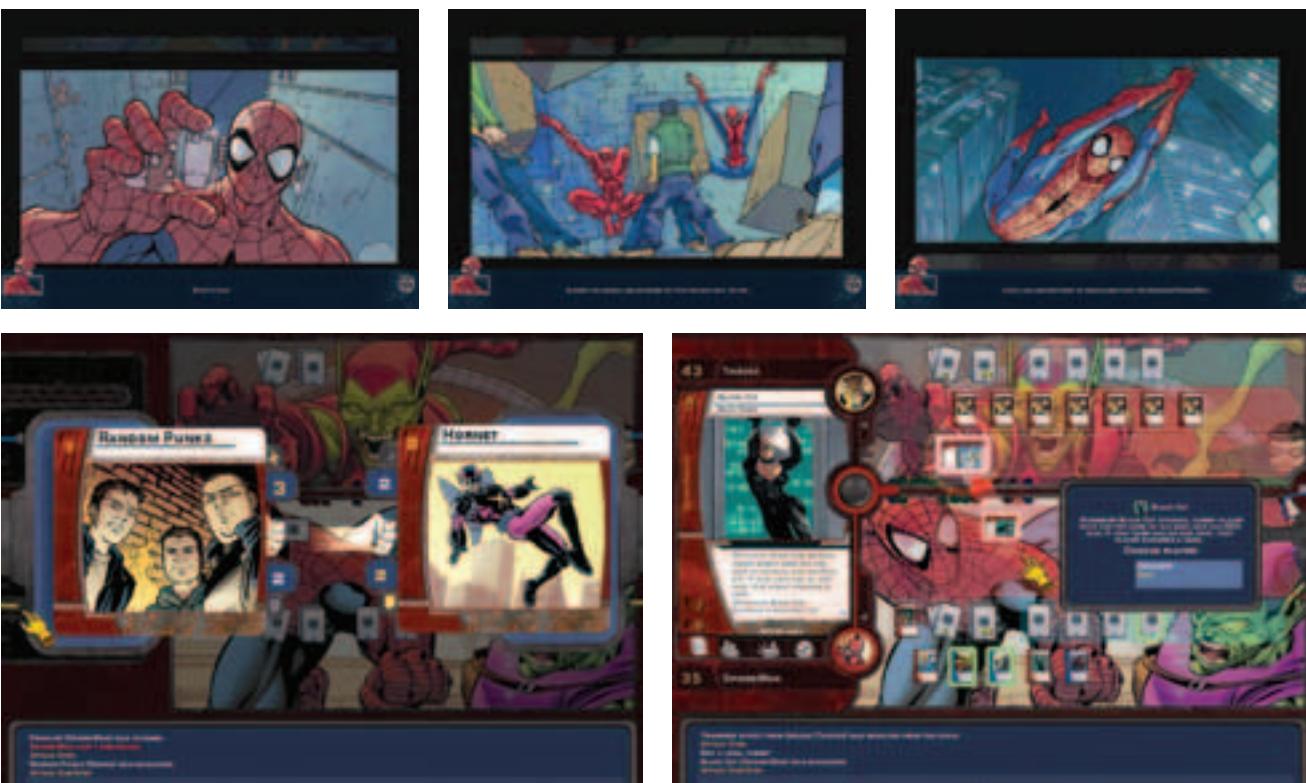
На Xbox 360 вышел по-консольному бравурный шутер с симуляторным душком, а та же игра на PC – подобный и реалистичный тактический симулятор.

ми в секунду. Игра необыкновенно требовательна к системным ресурсам, она дает прикурить даже сверхсовременным машинам, нафаршированным новейшими карточками. Хуже того, движок не отличается надежностью, и хотя во время миссий он работал исправно, «пограничные ситуации» (смена графических настроек, временный выход в Windows) давались ему с явным трудом. Потом теряют очарование тактика: враги совершенно не организованы, порой кажется, что их поведением управляет генератор случайных чисел. Они всегда точно знают, где вы находитесь: если спрячешься за домом, то из-за

какого угла ни выходи, враг так и так тебя заранее чует. Потом замечаешь, как подчиненные пытаются подстрелить повстанцев сквозь пригород или каменную стену, и вконец разочаровываешься в местном искусственном интеллекте. Донельзя подробная система приказов тоже уже не кажется удачной: не очень-то удобно в пылу боя отдавать команды с помощью колесика мыши (!). И, наконец, физика. Физика – это отдельная история. Игра умеет работать с физическими ускорителями AGEIA PhysX, которые берут на себя расчет законов Ньютона, освобождая процессорное время и позволяя

разработчикам вводить в игру гораздо больше активных объектов. В компьютерном GRAW2 есть даже специальный уровень AGEIA Island, доступный только владельцам раритетных карт. Беда в том, что без карточки игровая физика оставляет желать лучшего: гранаты отскакивают от стен, как резиновые мячики, анимация держится на среднем уровне, автомобили вовсе не похожи на настоящие (пример: выстрелив в сдвоенные колеса тяжелого грузовика, автоматически пробиваешь обе покрышки, независимо от угла попадания пули). Особенно ярко эта халтура контрастирует с продвинутой баллис-

тикой из роликов Call of Duty 4. В конце концов ты либо смиряешься с недостатками и играешь с удовольствием, либо приираешься к каждому недочету и брошаешь на третью миссию. Складывается впечатление, что шведы решили впихнуть в игру слишком многое и толком не доделали ничего. Сделай они только быструю графику или всего лишь умный AI, одну удобную систему приказов или только правдоподобную физику – уже получилась бы отличная игра. Если бы разработчики осилили два пункта из этого списка, вышел бы готовый хит. Взвалив на себя непосильную ношу, они так и не сумели довести ничего до конца. Если вы истосковались по тактическим шутерам – сгодится. Остальным рекомендуем то же, но на Xbox 360. **С**



ИНФОРМАЦИЯ

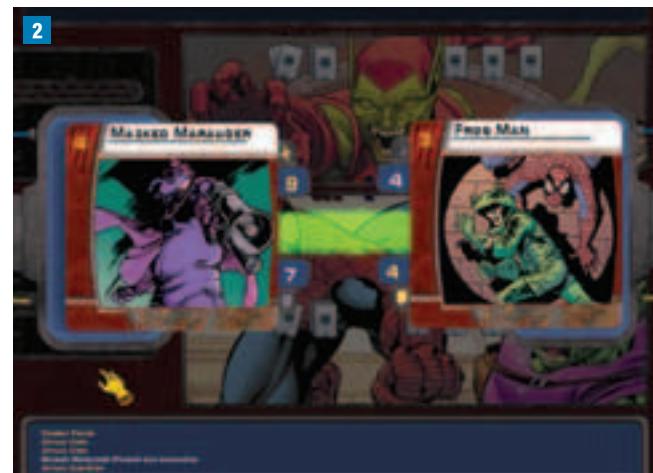
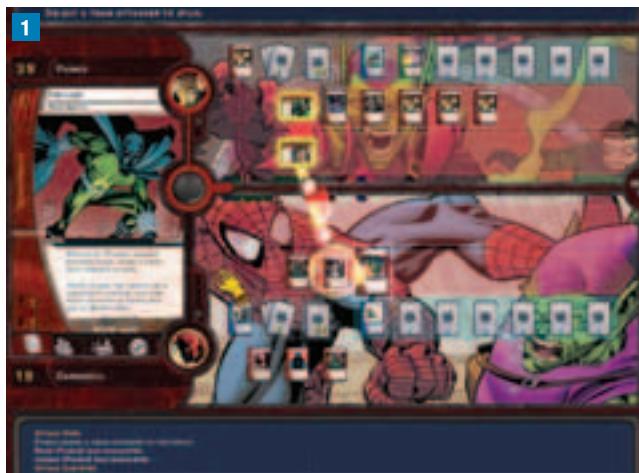
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.card_battle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Vicious Cycle
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800MHz, 128 RAM, 32 VRAM
ОНЛАЙН: www.konami.com/Konami/ct3810/cp2013/si2115969/dl/marvel_trading_card_game



Автор:
Ашот Ахверян
ashotakhverdian@gmail.com

1 Иллюстрированная атака одной карты другой. Вещь столь же необходимая, как анимация шахматных фигур, с аллелитом, пожирающим друг друга.

2 Игра не дает менять разрешение и не предоставляет совершенно никаких графических опций.

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ +
Очень любопытная вариация на тему коллекционных карточных игр, теперь с героями комиксов Marvel. Человек-паук, прыгающий на противника из карточной колоды.

МИНУСЫ -
Некрасивый, громоздкий и неубийственный интерфейс. Однозначно пользовательская игра скована короткими целями одиночной кампании.

РЕЗЮМЕ ☑
Игра в основном для тех, кто уже неплохо знаком с Magic the Gathering и хочет чего-то новенького.

MARVEL TRADING CARD GAME**УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**

MTCG во многом похожа на знаменитую MAGIC THE GATHERING, но все же не она.



В правилах этих двух игр существует множество отличий, значительно меняющих дух игры. В MTCG упрощено первоначальное развитие, и в то же время расширена боевая часть. Карты земель упразднены как таковые, в MTG роль маны выполняет энергия, которую дает любая карта,ложенная в соответствующий раздел поля рушикой вверх (так разрешается положить по одной карте за ход). Из-за этого значительно упрощается и становится куда более предсказуемым введение карт в игру, особенно сильных. Теперь карты существ могут занимать как передний, атакующий ряд, так и задний, защищающийся, соответственно вводится по-

нятие ближнего и дальнего боя. Причем бой в большей степени построен на взаимодействии различных карт друг с другом, на всевозможных эффектах и картах-событиях. Поскольку из имеющихся карт, как правило, можно составить довольно значительное количество кардинально различающихся комбинаций, то игрок должен продумывать возможную последовательность событий, и именно в богатстве тактических возможностей заключается изюминка игры. Еще одно важное отличие от MTG: урон, наносимый противником вашему существу, наносится и самому игроку. Здесь в принципе не бывает ничьих, а в целом игра кажется менее размежеванной и более жесткой, нежели MTG.

Однако сама карточная игра – это лишь одна сторона медали. А вот ее компьютерное воплощение полно разнообразных изъянов. Основной игровой экран на удивление неинформативен: на столе разложены крохотные пиктограммы карт, по которым их еда узнаешь, надо на каждую отдельно наводить курсор и смотреть описание в отдельном окне. Даже редактор игровых колод не обошелся без недочетов: если описание карты не помещается в ее оконце (что бывает нередко), то нет возможности увидеть полный текст, поскольку колесо мыши, с помощью которого обычно этот текст проматывается, в редакторе выполняет другую функцию. Свои действия постоянно приходится подтверждать, и

вскоре начинают заметно раздражать высекающие каждые несколько секунд окошки «вы уверены, что хотите...? да/нет». При этом игра полна нетривиальных и совершенно ненужных анимаций, иллюстрирующих атаку одной карты другой. Да и вообще вызывает удивление карточная игра, с легкостью проглатывающая четыре гигабайта на жестком диске. Можно предположить, что это место занимают многочисленные сюжетные ролики о похождениях героев Marvel, разумеется, выполненные в виде комиксов. Странно, сколько внимания игра уделяет вещам третьестепенным. Можно только надеяться, что лучшее компьютерное воплощение MTCG еще впереди. **СИ**

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Game Cube
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle

5400 р.



PlayStation 2 Slim (RUS)

4860 р.



Xbox 360 Premium

13500 р.



PlayStation 3 Full 60Gb (rus)



PSP Base Pack

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

20790 р.

5940 р.

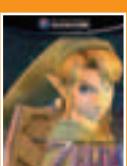
Покупку можно оплатить
кредитной картой

Игру доставят в день заказа

Не нужно выходить из дома,
чтобы сделать заказ



Metal Gear Solid: The
Twin Snakes (Players
Choice)
1620 р.



Legend of Zelda:
Twilight Princess
2160 р.



Skies of Arcadia
Legends
1755 р.



Sonic Heroes
1350 р.



Tom Clancy's
Rainbow Six
2430 р.



Gears of War
(region free)
2295 р.



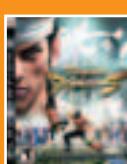
Winning Eleven: Pro
Evolution Soccer 2007
2430 р.



Dead or Alive
Extreme 2
2430 р.



Final Fantasy X
(Platinum)
810 р.



Virtua Fighter 5
(PAL)
1998 р.



Godfather: the
Don's Edition
1998 р.



God of War II
(RUS)
1350 р.



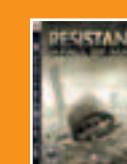
Prince of Persia:
Trilogy
1215 р.



Burnout Dominator
1350 р.



Need for Speed Carbon
Collector's Edition
1404 р.



Resistance: Fall
of Man (PAL)
1998 р.



F.E.A.R. (PAL)
1998 р.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ЖАНР: racing, combat
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Pseudo Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ОНЛАЙН: www.sega.com/gamesite/fullauto2/index.html



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



1 Даже если ваш автомобиль разнесли в клочья, на помощь придет функция Unwreck, которая позволит в буквальном смысле слова повернуть время вспять.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ

Интерактивные декорации; сравнительно невысокая сложность; забавный режим Arena.

МИНУСЫ

Ухудшившаяся графика; бессмысленный сюжет; небольшое число трасс и арен.

РЕЗЮМЕ

Не слишком удачная попытка дважды пройти одну и ту же игру под разными названиями.

НОВАЯ ВЕРСИЯ ГОНК С ПУЛЕМЕТАМИ ПОЧТИ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРЕДЫДУЩЕЙ – НЕСМОТРЯ НА ЗАВЕРЕНИЯ ИЗДАТЕЛЯ В ОБРАТНОМ.



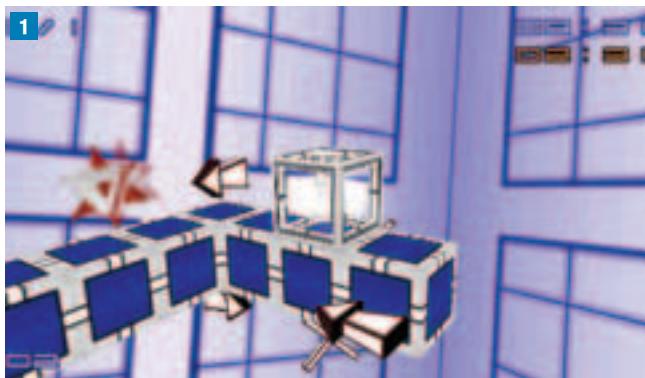
Какой автомобилист не любит высоких скоростей? Какой автомобилист не мечтает хотя бы раз в жизни прокатиться с ветерком по городским улицам, начав на запреты и посты ГАИ? Какой автомобилист, стоя часами в пробке, не думал: «Вот бы сейчас пару пулеметов, да ракетницу – и вперед, дорогу расчищать...»?

Разумеется, это все только мечты – и в жизни что-либо подобное едва ли возможно. А вот в видеоиграх – пожалуйста. Возьмем для примера Full Auto 2: Battlelines, где как на заказ разрешают и скорость превышать, сколько душе угодно, и с соперниками не церемониться. Как следует из названия, Battlelines – не первая попытка студии Pseudo познакомить

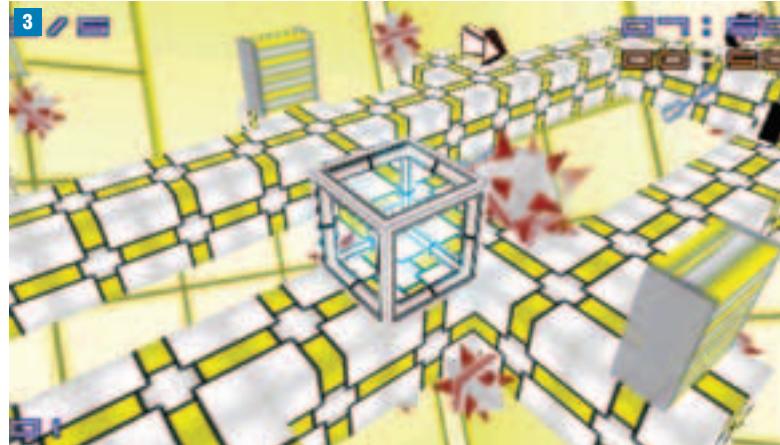
нас с собственной точкой зрения на правила дорожного движения. Оригинал больше года назад появился на Xbox 360, где, впрочем, особой славы не снискал. Что не помешало Pseudo, с одобрения Segи, немного подправить имевшийся проект, кое-как подреставрировать графику, прикрутить новый игровой режим – и приписать цифру «2» на коробке с диском. Результат этих нехитрых манипуляций получился сомнительным. Суть не изменилась – выбираем машину, увешиваем ее оружием и отправляемся на городские улицы, громить и крушить. Заезды-уровни можно условно разделить на два типа. К первому относятся миссии, где от вас требуют занять первое место в гонке, причем

устранение соперников поощряется, но не является обязательным. В миссиях второго типа, как правило, нужно убрать с дороги какого-то конкретного недруга, либо «настрелить» указанное число супостатов. Новый режим Arena добавляет еще один вид развлечений – некое подобие Deathmatch на колесах, причем сражения проходят уже не на трассах, а на небольших аренах. В режиме карьеры появился сюжет, но толку от него никакого. Герой безлик, на видеоролики не стали тратить деньги, а слушать нравоучения искусственного разума S.A.G.E. вряд ли кто-то захочет. Технические достижения создателей Battlelines также сомнительны. Подлатанная графика выглядит довольно странно.

С одной стороны, добавили полигонов, с другой – наблюдаются явные сложности с автоматическим сглаживанием контуров моделей, которых на Xbox 360 не было. Стоило ли так стараться? Вывод напрашивается сам собой. Цифра «2» в названии смотрится неуместно: предложенная нам игра полноценным продолжением считаться ну никак не может. Что-то, конечно, подлатали, что-то добавили, но за год сотрудники Pseudo могли сделать и больше. Но не сделали. Так что все, кто уже имел дело с оригинальной Full Auto на Xbox 360, так называемую новинку могут смело пропустить. Остальным же рекомендуем отнестись к игре осторожно – чтобы потом не жалеть о впустую потраченных деньгах и времени. 



О возможности передавать созданные уровни другим игрокам поговаривали еще до релиза, но мы задавались вопросом: «Каким же образом можно обмениваться уровнями?». 1) загрузить заранее сотранный уровень в редакторе; 2) вставить в свою консоль Memory Stick товарища; 3) сохранить загруженный уровень на эту карточку. При этом уровни занимают не больше 1 Мб. Так что для переноса хватит и карточки небольшого объема.



CUBE

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

СТАРЫЙ ИДЕЯ + НОВАЯ ОБОЛОЧКА = СНОСНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ.

Что мы знаем о D3Publisher и Metia Interactive? О первом известно много: к примеру, эта компания недавно издала замечательную Puzzle Quest*, от которой без ума Сергей Цилорук (правда, он ценит версию для Nintendo DS, где управление, несомненно, в сто раз удобнее за счет стилуса). А вот про Metia Interactive до анонса Cube никто и слыхом не слыхивал. Неудивительно, ведь это – дебютная работа юной студии. И самое печальное, что даже для нее создатели не припасли оригинальных задумок. Ведь Kula World во всех превью Cube поминалась не зря – идея пазла целиком слизана имен-

но с этой уже немолодой игры для PS one. Разве что шарик сменили на кубик, да поменяли дизайн с более яркого на якобы более стильный (стал ли он стильным – большой вопрос, скорее аляповатым). В остальном все по-прежнему: необходимо добраться до выхода на следующий этап, по возможности уклоняясь от противников и собрав максимальное количество ключиков. И так – на протяжении 135 головоломок, распределенных по разным уровням сложности. Отдельные творения неизвестно интересны, но большая часть явно разрабатывалась в дикой спешке – тратить на них время попросту не хочется. Не выручает и звуковая дорожка – унылая музы-

ка новозеландцев Pitch Black через некоторое время начинает нагонять дрему. Проснуться заставит разве что многопользовательский режим. Здесь и коллекционирование ключей на время, и возможность посоревноваться в скорости прохождения самих уровней, и совместный режим прохождения. И даже если эти забавы вам успеют со временем пристрасти, стоит обратить внимание на редактор головоломок. Самое любопытное, что созданный уровень можно передать другому владельцу Cube. Но и здесь не обошлось без недостатков – на изучение редактора придется потратить не один час. Вернее, немало времени пройдет,

пока освоишь управление в самом редакторе, а это выдержит не каждый. Если бы игра не была интересна в режиме мультиплеера, оценка была бы, как минимум, на балл ниже. Нет знакомых владельцев PSP, готовых составить компанию? Не беда – пазлов для этой портативной консоли уже вышло немало. Mercury Meltdown, Lumines, Every Extend Extra или же Puzzle Quest – выбор есть. Пусть все они совершенно не похожи на Cube (разве что у Mercury Meltdown найдутся сходные черты), но обладают изюминкой, которая заставит вас возвращаться к ним снова и снова. К сожалению, у самой Cube такой изюминки нет. **СИ**

* Демоверсия Puzzle Quest присутствует на одном UMD с Cube.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ЖАНР: special.puzzle
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: D3 Publisher
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Metia Interactive
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2
- ОНЛАЙН: www.thecubegame.com



■ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Не пожалейте времени на обучающий режим – эти уровни просты в освоении, но снабжают всеми необходимыми для игры сведениями.

2 Цветовая гамма ланс-шартов порой выглядит аляповато.

3 В таком положении камеры ваш кубик не сможет двигаться. Чтобы сменить ракурс, необходимо прикасаться к аналоговой «пуговке» – достаточно использовать шифры.

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ

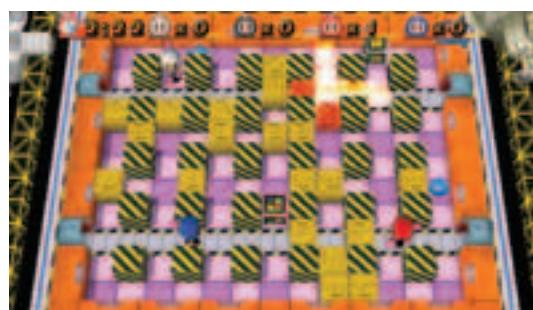
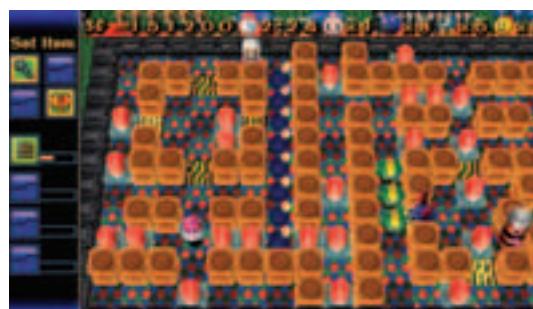
Огромное количество уровней, интересный многопользовательский режим, неплохой редактор с возможностью передать свое творение другому игроку.

МИНУСЫ

Большая часть уровней ужасающе скучна, музыкальное сопровождение нагоняет сон, игра не предлагает ничего действительно нового.

РЕЗЮМЕ

Неплохая головоломка, возвращенная на идеях Kula World. Рекомендуется только тем, кто искренне неравнодушен к этому жанру.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Hudson
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОНЛАЙН: www.hudsonent.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Расправиться с боссами несложно. Достаточно внимательно следить за происходящим, буквально через несколько минут можно раскусить тактику каждого.

2 Не стоит хватать все, что попадается под руку. Не ровен час – пострадает собственный персонаж.

3 Графика не разочарует даже самых привередливых – никаких феерических спецэффектов, но и ничего лишнего.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.5

BOMBERMAN

ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ СЕРИАЛОВ HUDSON СНОВА ДАЕТ О СЕБЕ ЗНАТЬ.



ПЛЮСЫ +
Огромное количество уровней, интересная придумка с «карманами», симпатичная графика, захватывающий мультиплеер.

МИНУСЫ -
Небольшие «глюки» в многопользовательском режиме, мало нововведений.

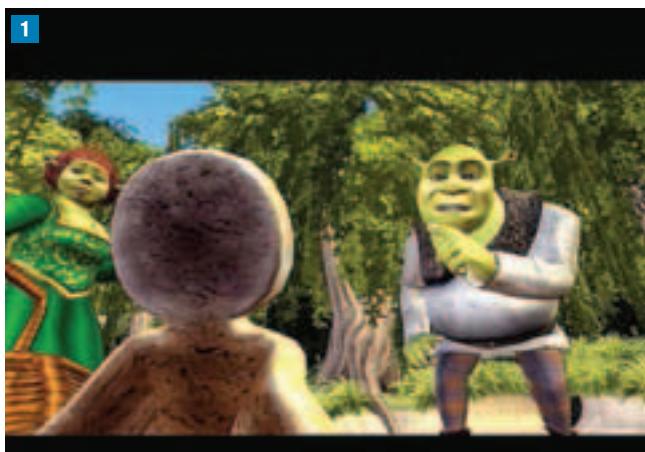
РЕЗЮМЕ ☑
Все тот же старый добрый Bomberman. Проходят годы, а меняется лишь графика. А кто сказал, что это плохо?

За 25 лет Bomberman побывал почти на всех платформах. Не обходилось без обидных промахов – взять хотя бы прошлогоднюю Act Zero для Xbox 360, или Bomberman World для PS one: в первой нас попытались заставить играть в 3D, а во второй представили привычный мир в изометрической проекции. Некоторые разработки и вовсе оценили лишь самые отчаянные поклонники – например, Bomberman Fantasy Race или Bomberman Kart DX. Однако чаще всего правила кочевали из игры в игру без изменений: забавный человечек в белом костюме ставил бомбы в узких коридорах лабиринта, сражаясь с десятками не в меру глупых противников. Нынешний Bomberman

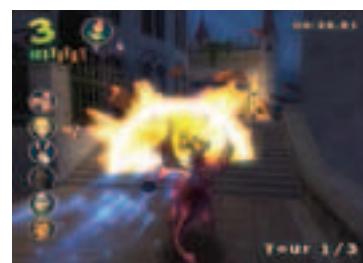
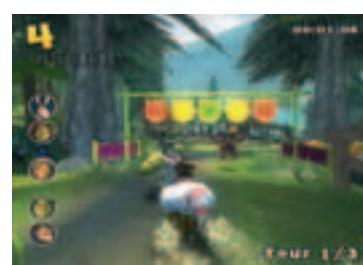
для PSP на протяжении полутора сотен уровней успешно следует заветам предков. Ведь даже деление на эпизоды с непременным боссом в finale – не свежая задумка: сюжет появился в минерских приключениях еще в версиях для NES и SNES. Да и большинство раскиданных по уровням бонусов мы уже встречали: одни позволяют увеличить радиус взрыва, за счет других можно приготовить врагам больше ловушек за раз, третьи помогают подталкивать установленные бомбы в необходимом направлении, а четвертые – видеть сквозь стены. Лишь одна особенность прежде трепала и без того расшатанные геймерские нервы: все подобранные бонусы активировались мгновенно и пропадали при гибели пер-

сонажа. Теперь начинать каждый уровень «с нуля» не придется. Любая подобранный вещь оседает в «карманах» (Item Stock), откуда ее разрешается выудить в любой момент. Таким образом, даже злобного босса минер готов встретить во всеоружии, а не с одной-единственной бомбочкой. Пускай «карманы» покажутся опытным игрокам почти что «ничтожеством» – для новичков это целая находка. Мультиплеер в любой игре сериала – разговор отдельный, и нынешняя исключением не стала. Будем откровенны: однопользовательский режим теряет притягательность уже после первой попытки сразиться с друзьями или подругами. Причем, на равных здесь и ветераны, и новички: каждый начинает игру за собс-

твенного минера, и единственная цель – уничтожить противников. Все зависит не только от ловкости и умения, сколько от везения. И даже если у вас всего-навсего один UMD на всю компанию, не стоит отчаиваться – этого достаточно. Просто придется немного подождать, пока Bomberman загрузится на каждой консоли, однако ожидание того стоит. И если живых противников с PSP в кармане не очень много – можно разбавить компанию компьютерными соперниками. В целом, версия для PSP не открывает новых горизонтов, но и разочарований не приносит: как и Arkanoid вместе с Tetris, эта игра не устаревает. Даже новичкам будни подрывника придутся по вкусу, а мультиплеер не даст заскучать старым фанатам. ☐



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО



SHREK SMASH AND CRASH

SHREK 2.25.



Нет особой необходимости дожидаться выхода очередной части блокбастера, чтобы сделать игру с участием его персонажей. Чтобы не ломать голову над сюжетом и идеями, проще всего последовательно пройтись по всем основным жанрам. Хорошо знакомый всем добряк-огр болотного цвета может стать отличным героем Shrek Strategy, Shrek Adventure, Shrek Blackjack, Shrek MMORPG, да хотя бы Shrek Tetris в конце концов! Пока разработчики успели освоить лишь платформеры, симуляторы реслинга и аркадные гонки – капля в море! Шрека-водителя мы увидели впервые несколько лет назад в игре от компании TDK Mediactive для GameBoy Advance.

Кошмарный кошмар под названием Shrek Swamp Kart Speedway пресса разнесла в пух и прах, а геймеры и вовсе не заметили. Выпустив несколько халтурных «Шреков», TDK Mediactive была отлучена от лицензии, и за приключения зеленого огра взялось издательство Activision. Планка качества в компании довольно высока, и почти каждый ее проект по кинолицензии оказывается вполне сносным. Конечно, графика в Shrek Smash and Crash не особенно ушла вперед по сравнению с той же Crash Tag Team Racing, но в таких играх это не главное. По поводу необходимого «главного» загибаем пальцы: динамика, запоминающиеся игровые трассы и вагончик разнообразных бонусов. Динамика присутствует,

и иногда даже зашкаливает – противники не дают расслабиться ни на минуту, и чувство скорости достаточно высоко по меркам мультипликационных гонок. Дизайнеры постарались над трассами – в каждой из них есть своя изюминка. Да и надоест они попросту не успевают – любой круг «пролетается» менее чем за минуту. С бонусами также все в порядке: способов оторваться от назойливых соперников или, наоборот, сбросить их в придорожную канаву, более чем достаточно.

«А где же недостатки?!» – вопросит пытливый читатель. Спокойно, их здесь вполне хватает. Начнем с того, что без CG-роликов и диалогов в наше время не обходятся даже дешевые подражания Tetris Columns. Можно сказать, что это

почти суровая необходимость – даже безупречную в плане графики и геймплея игру как-то не принято подавать на стол без закуски в виде сюжета. Тем более когда в ней и так есть куча колоритных персонажей, которых так любят дети и взрослые.

Малое количество трасс также не на руку Shrek Smash and Crash – всего лишь 12 штук. Для нескольких заездов этого вполне хватает, но на большее желания уже не остается. Таким образом, один или два вечера приятного общества – вот и все, что готова предложить игра. С другой стороны, для младших игроков это попросту идеальный подарок. Так что, если уже на второй день игра вам надоела, – можете смело дарить ее младшему брату или племяннику. ☺

ИНФОРМАЦИЯ

- ▢ ПЛАТФОРМА: PSP, PS2, GC, GBA, Wii
- ▢ ЖАНР: racing, arcade
- ▢ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
- ▢ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▢ РАЗРАБОТЧИК: Activision
- ▢ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: go 2
- ▢ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PS2
- ▢ ОНЛАЙН: <http://www.activision.com>



▢ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Короткий заставочный ролик – вот и весь «сюжет» игры.

2 Большинство трасс проходит по уже знакомым по фильму пейзажам. Для игры «по мотивам» это скорее достоинство.

3 У каждого персонажа собственное «средство передвижения». Мелочь, но приятно.

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ

Симпатичная графика, неплохие трассы, удобное управление, знакомые по мультфильму «Шрек» персонажи.

МИНУСЫ

Отсутствие вменяемого сюжета, небольшое количество трасс, тотальное однообразие.

РЕЗЮМЕ

Обычные гонки с участием популярных персонажей. Игра проходит ровно за один вечер – на следующий день вряд ли появится желание вернуться к ней снова.



Два персонажа подразумевают возможность игры вдвое. И точно: в Root of Evil вы можете проходить уровни на пару с товарищем — один управляет Ди Джейем, другой — Пандорой. Однако никаких бонусов при совместном прохождении не положено — уровни те же самые, сюжетные сценки повторяются, и даже число противников не меняется.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: action.adventure.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Backbone Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2
ОНЛАЙН: www.backboneentertainment.com



Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

1 Графика тяготеет к кислотным цветам — что, надо сказать, ее совсем не портит.

2 Клоуны — противник слабый, но настойчивый.

3 Огнестрельное оружие вовсе не обязано стрелять огнем — лег тоже сгорит.

ВЕРДИКТ
7.0

DEATH JR. 2: ROOT OF EVIL

Хорошо

МЛАДШИЙ СМЕРТЬ СНОВА НАПОРТАЧИЛ — И СНОВА ВЫНУЖДЕН РАСХЛЕБЫВАТЬ ЗАВАРЕННУЮ КАШУ.



ПЛЮСЫ

+ Забавные герои; симпатичная графика; возможность совместного прохождения.

МИНУСЫ

- Неубийственное управление; выкрутасы камеры; однообразные бои; отсутствие существенных различий между персонажами.

РЕЗЮМЕ

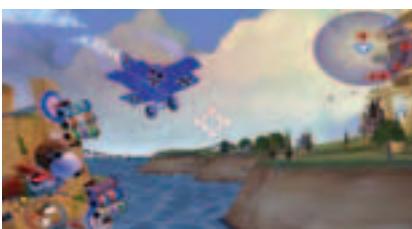
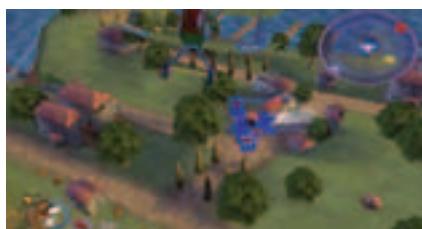
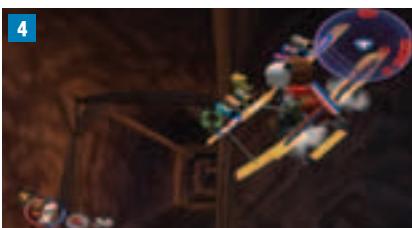
✗ Немногим лучше первой части, и по-прежнему далеко до идеала. Но кому-то наверняка понравится.

В свое время оригинальная Death Jr. стала одной из первых игр, заявленных для еще не вышедшей тогда PSP. Проект, где главная роль отводилась малолетнему отпрыску самой Смерти, казался многообещающим, но, увы, надежд не оправдал. Теперь студия Backbone решила попытать счастья во второй раз — хотя, судя по всему, не в ее правилах учиться на собственных ошибках. Как и предшественница, Root of Evil чем-то напоминает упрощенную версию знаменитой Devil May Cry — ваши подопечные много и часто дерутся врукопашную, падают из пистолетов, попутно ставясь преодолеть разнообразные препятствия, вроде пропастей и обрывов. Причем выполнить

трюки не так-то просто: и управление, и, в особенности, работа камеры далеки от идеала, что зачастую приводит к самым печальным последствиям, причем чем ближе к финалу, тем чаще. Раз уж вспомнили о финале, скажем пару слов и о том, с чего все началось. В отсутствие Смерти (а Смерть в мире Death Jr., напомним, мужского пола), его сын, тоже Смерть, в компании друзей занялся научными изысканиями, в результате которых некая зеленолицая дама по имени Furi, особа взбалмошная и дурно воспитанная, вырвалась на свободу из векового заточения и немедленно начала безобразничать. Ну а горе-ученые, сообразив, в чем дело, отправились ловить хулиганку. Главных героев на этот раз двое:

к симпатяге Ди Джеку (именно так большая часть знакомых именуют младшего Смерть) присоединилась глазастая подружка Пандора. Девушка, что и говорить, с характером — там, где ее приятель орудует огромной косой, Пандора предпочитает полагаться на хлыст, и им, надо признать, владеет совсем неплохо. Правда, разницы в боях между персонажами никакой — дерутся они совершенно одинаково. Поначалу подопечные умеют не так уж много и знают всего пару-тройку основных ударов. На первых порах хватит и этого, но позднее волей-неволей придется разучивать новые приемы. Освоить их нетрудно: знания в Root of Evil (как и во многих других играх) покупаются, причем валю-

той служат сравнительно легко добываемые Energy Orbs. Как ни странно, но стремительно растущий список комбо и специальных приемов не делает геймплей разнообразней. И поскольку Root of Evil на деле оказывается довольно продолжительной, далеко не у каждого хватит терпения дойти до финала. Не помогает даже вполне симпатичная графика, своеобразный (явно подсмотренный в фильмах Тима Бертона) мирок и временами очень забавные диалоги персонажей. Впрочем, поклонникам первой части и любителям черного юмора игра вполне может понравиться. Поэтому, если причисляете себя либо к первым, либо ко вторым, советуем приглядеться к Root of Evil повнимательнее. **СИ**



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PS2, PSP
ЖАНР:
shooter.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Namco Bandai
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Smart Bomb Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PSP
ОНЛАЙН:
www.namcobandaigames.com/games/snoopy



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 На красоты звездного неба отвлекаться совершенно некогда – взгляните на количество красных точек на карте.

2 Когда самолет практически разваливается, Снупи задумывается о кружке хорошего пива.

3 Бигль-мечтателя рисуют на носах самолетов нынешние американские асы.

4 Делать настоящие «мертвые петли» будет легко даже тому, кто взял PSP первый раз в руки.

Хорошо

ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ

+ Симпатичная графика, простое управление, разнообразные авиаторские миссии, интересный мир, запоминающиеся персонажи.

МИНУСЫ

- Нехватка миссий в одиночном режиме, скучный мультиплер.

РЕЗЮМЕ

✓ Неожиданно приятная игра с захватывающим игровым процессом и смешными видеороликами.

SNOOPY VS. THE RED BARON

СОБАЧЬЕ СЕРДЦЕ И ВОЗДУШНЫЕ АСЫ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ.

Ctereотипы порой так цепко укореняются в сознании, что геймеры начинают шарахаться от игр, как от чумных, если в названии попадается имя героя мультфильмов или комиксов. Дескать, все подобные творения делаются на скорую руку или же рассчитаны на самых юных игроков. Snoopy vs. the Red Baron рискует также впасть в немилость у любителей серьезных проектов, но приключения пса Снупи мало походят на сплленную наспех поделку. К тому же, они способны рассмешить самых закоренелых циников – даже в тренировочном режиме Снупи, «оседлавший» собственную будку, уже заставляет улыбнуться. Лопоухий бигль из малоизвестного у нас комикса Чарльза Шульца

Peanuts – закоренелый мечтатель с богатым воображением. За почти 60 лет приключений на бумаге и телезране он успел побывать птицей, адвокатом, знаменитым писателем, олимпийским чемпионом по фигурному катанию, Микки Маусом и Людвигом ван Бетховеном. А самая любимая его грэза – перевоплощение в воздушного аса времен Первой мировой войны. Разумеется, у героического пилота моментально отыскивается враг – лучший немецкий летчик-истребитель Манфред фон Шульц по прозвищу Красный Барон, сумевший сбить 80 самолетов Антанты. В одиночку справиться с ним будет непросто, поэтому на помощь Снупи придут друзья. Правда, лишь в видеороликах: единственным боевым напарни-

ком пса станет маленькая птичка по имени Вудсток. Несмотря на относительно небольшое количество сюжетных миссий (всего их лишь 22), однообразием они не страдают. Здесь и отражение атак недруга на собственную базу, и дерзкие вылазки на территорию противника, и сопровождение грузов, и даже своеобразные соревнования на скорость – такое ассортимент последний раз встречалось разве что в Crimson Skies. Каждая миссия линейна и легко проходится с первого раза, если вовремя обзаводиться новым оружием. Некоторые задания не пройти без определенных видов дополнительного вооружения – например, огнемета, чтобы уничтожать вражеские укрепления из сена. И все-таки большую

часть времени придется давить на гашетку обычного пулемета. Автоприцел даже внушает обманчивое чувство чрезмерной легкости, но для опытных игроков предусмотрена система «премировани». Если вы считаете себя настоящим асом, попробуйте выполнить все побочные задачи, уложиться в заданные временные рамки, а также собрать бонусы, рассыпанные по уровням щедрой рукой разработчиков. Но даже если выполнять все поставленные цели, на игру едва ли уйдет больше пары вечеров. Рассчитывать на мультиплер не стоит: выбор заданий далеко не так богат, как в однопользовательском режиме. В любом случае, Snoopy vs. the Red Baron оправдывает потраченное время, даже не успевая надоесть. **С**

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

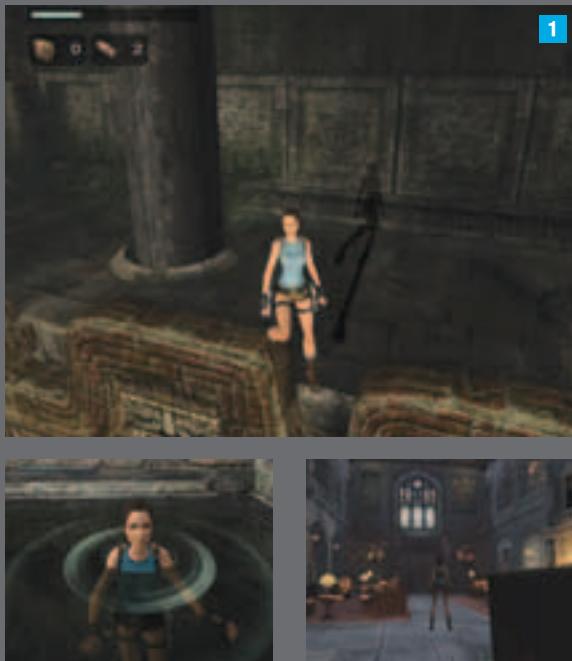
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Lara Croft Tomb Raider: Юбилейное издание
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=tombr



Kак быстро летит время: с выхода первого Tomb Raider прошло уже десять долгих лет. За это время игровая индустрия изменилась до неузнаваемости. Былые кумиры либо повергнуты, либо на заслуженном отдыхе. Повезло единицам, и пышногрудая расхитительница гробниц по имени Лара Крофт среди них. После всех злоключений и клинической смерти ей удалось вернуть толику былой славы. Окрыленные успехом разработчики решились на рискованный шаг: выпустить ремейк самой первой части сериала в юбилейный год. Красивый жест. Сказано – сделано. До оригинала, конечно далеко. Игра, уровни, загадки – все это узнаваемо, хотя часть уровней разработчики вымарали не моргнув глазом. В результате всех манипуляций от духа той самой Tomb Raider остались лишь огрызки. Но и это, знаете ли, не так уж плохо. Тем более что «Новый Диск» порадовал скоростью локализации: всего через неделю после мирового релиза. Сложно придраться и к качеству исполнения. В наличии хорошая озвучка и неплохо переведенные тексты – что еще надо старому «лароману»?

РЕЗЮМЕ

Отличный подарок для ностальгирующих в обертке приличной локализации и просто хорошая игра.



ПАПАРАЦЦИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Zoom: Paparazzi in action
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action, stealth
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: RTL Enterprises
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Exozet Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: <http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1817>



DEMON STONE

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Forgotten Realms: Demon Stone
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Stormfront Studios / Zona
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: <http://ru.akella.com/Game.aspx?id=447>



Вы были времена дети мечтали стать космонавтами, учеными или выдающимися спортсменами. Но на дворе уже другой век, другие народы и другие дети. Воспитанные на передачах MTV и вообщем культе знаменитостей, они все мечтают о стезе настоящей звезды. На худой конец – о профессии папарацци, фотографа, гоняющегося за звездами в надежде поймать интересный момент для съемки. Zoom: Paparazzi in action – игра для тех, кто хочет опутить себя в шкуре охотника за ценностями кадрами, не вставая из-за монитора. И все бы ничего, но разработчики не потрудились сделать интересную, захватывающую игру. Мы раз за разом попадаем на туловища звезд и должны подкараулить их, чтобы делать провокационные снимки. Причем происходит это, как правило, по сценарию. Про графику говорить не хочется, а про локализацию нечего. Озвучку не трогали, тексты перевели, вот и все. И еще игра иногда перезагружает компьютер – будьте внимательны.

РЕЗЮМЕ

Скучная игра с устаревшей графикой. И это еще самые лестные отзывы. Локализация положение не спасает.



Demon Stone – прекрасный пример того, как можно неудачно распорядиться известным брендом. Перед нами экшн в духе Lord of the Rings: The Two Towers (собственно, от ее же создателей) в антираже Forgotten Realms и, соответственно, под соусом Dungeon & Dragons. В нашем распоряжении три героя: воин Раннек, маг Иллиус и разбойница Жай. Про сюжет даже и говорить не хочется: хоть и написанный лично Робертом Сальваторе, сценарий по примитивности может сравниться с опусами вроде фильма «Подземелья и драконы». Впрочем, чего ожидать от экшна с ролевыми зачатками. Геймплей, в свою очередь, представляет собой однообразное избиение сотен монстров, а графика и анимация не вызывали восторга еще три года назад... Озвучку в русской версии, как водится, трогать не стали, хотя ничего особенного, кроме участия Патрика Стюарта, в ней нет. Перевод же вовсе удручет. Кое-что переведено сносно, но вот реплики персонажей на русском порой вовсе не совпадают с оригинальным вариантом.

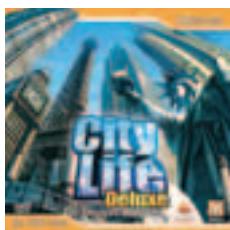
РЕЗЮМЕ

Старенький экшн, интересный разве что ярым поклонникам Dungeon & Dragons. Не забудьте подключить геймпад.



CITY LIFE: ГОРОД БЕЗ ГРАНИЦ

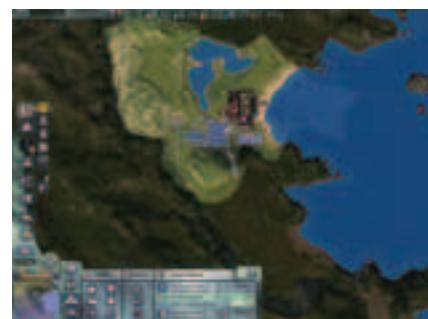
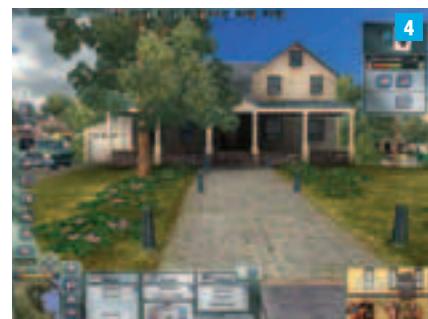
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: City Life Deluxe
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy, city_building, modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CDV Software Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 4 CD
ОНЛАЙН: <http://ru.akella.com/Game.aspx?id=443>



Об оригинальной City Life мы писали еще год назад, и вот теперь новый повод – русскоязычная версия дополнения, известного на Западе как World Edition или Deluxe. Коренных отличий по сравнению с City Life замечено не было: в игре действуют все те же правила. Но, как и в любом уважающем себя дополнении, здесь немало мелких «допов». Скажем, множество достопримечательностей во главе с московским Кремлем и Тадж-Махалом или улучшенная версия редактора. Играется во все это по-прежнему бодро. В добавок ко всему, вполне приличная графика с хорошим уровнем детализации. В общем, пусть игре и далеко до высших слоев игровой иерархии, но в приличном обществе показаться уже не стыдно. Тем более что в кое-таки не подкачал русский перевод. Текстов в игре много, и работа по их перевodu выполнена аккуратно. Огрехи есть, но они в основном относятся к литературной ценности русскоязычных вариантов перевода. Но требовать от экономической стратегии чего-то выдающегося в этой плане бессмысленно.

РЕЗЮМЕ

Достойное побобие вечного SimCity. Приличная русскоязычная версия прилагается.



STAR TREK: НАСЛЕДИЕ

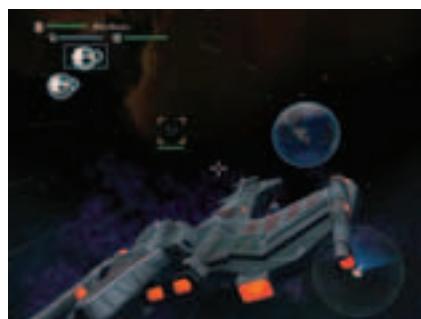
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Star Trek: Legacy
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy, real-time, sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Mad Doc Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/st_legacy



Делать игры по знаменитым всеми – это одновременно минимальные риски и огромная ответственность. Армия поклонников есть, интерес к проекту всегда подогревет, определенный уровень продаж обеспечен. При должном же стяжании эффект возрастает многократно. Правило простое, но действенное. Жаль, что Bethesda не вспомнила о нем. Оно и понятно: главной целью в случае с Star Trek: Legacy было выпустить игру в юбилейном (Star Trek как раз стукнуло 40 лет) 2006 году. А уж качество и доводка игры – вещи второстепенные. Расплачиваться приходится нам, игрокам, получившим вместо потенциально интересной стратегии очередную поделку с кучей нереализованных или реализованных чрезвычайно криво особенностей. Прибавьте неважнецкую графику, и картина приобретет совсем уж мрачные очертания. Хорошо хоть «1С» не подвела с локализацией. Все тексты точно переведены, да и озвучку хоть какую-то решили сделать, что на фоне повального в последнее время нежелания издателей заниматься этим выглядит выигрышно.

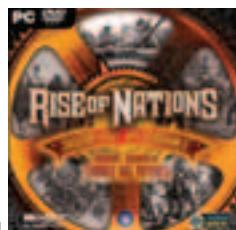
РЕЗЮМЕ

Немного необычна, но загубленная спешкой стратегия с русскоязычной версией на борту.



RISE OF NATIONS. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Rise of Nations Gold
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy, real-time, historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Big Huge Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 12
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 2 CD
ОНЛАЙН: <http://www.nd.ru/prod.asp?razd=desc&prod=riseofnationsgold>



Странно: популярная и очень даже удачная стратегия Rise of Nations от бывшего соратника самого Сида Мейера – Брайана Рейнольдса, долгое время не могла дойти до отечественного игрока. Уже давно покрылась пылью на прилавках локализации ответвлений серии под названием Rise of Legends, а до оригинальной игры дело так и не дошло. Вроде, отечественные издатели уже и с Microsoft умудрились найти общий язык, но игра все не появлялась. Первой опомнилась компания «Новый Диск», подписавшая договор на издание русскоязычной версии. Причем сразу из «Золотого издания», включающего в себя не только оригиналный проект, но и дополнение Thrones and Patriots. Последнее, впрочем, в свое время вызвало больше нареканий, нежели воссторгов (все ограничилось стандартным набором нововведений: шесть новых наций, парочка чудес света и новое здание), но все равно приятно получать сразу полторы игры на одном диске. Да еще и в приличном переводе, с небольшим количеством огрехов и без откровенных ляпов.

РЕЗЮМЕ

Хорошая стратегия, которая наконец-то обзавелась русскоязычной версией.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Какого базового класса D&D нет в Player's Handbook:

1. Monk
2. Scout
3. Sorcerer

2. В какой стране столица не является крупнейшим городом?

1. Россия
2. Китай
3. Франция

КУДА СЛАТЬ?

Ответы прсылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» до 30 августа. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 15/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 12 (237)

Сергей Боречко
(Мурманская обл.)

Правильные ответы
– (B) Раскол сознания
– (B) Людовик XIV

1. Принимать такие вот позы – любимое занятие Лары.

2. Быть – значит любить!

3. Кто с ружьем к нам придет, тот топориком и получит.

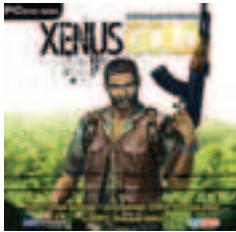
4. Несмотря на чрезмерную угловатость построек, детализация в игре очень приличная.

5. Тарелкообразные корабли, летающие кубы – да, это определенно Star Trek.

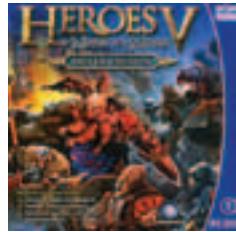
6. «Расовые» особенности у русских, как всегда, забавны. Особенно удался этот пункт: «Разграбление зданий русских приносит прибыль самим русским, а не врагам, которые их разграбили».

XENUS GOLD

► ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Xenus Gold
► ПЛАТФОРМА: PC
► ЖАНР:
role-playing / shooter, first-person, modern
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atari
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
► РАЗРАБОТЧИК:
Deep Shadows
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
► СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM
► КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
► ОНЛАЙН:
<http://www.xenus.ru>

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: SILVER EDITION**

► ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Heroes of Might and Magic V: Silver Edition
► ПЛАТФОРМА: PC
► ЖАНР:
strategy, turn-based, fantasy
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nival Interactive
► РАЗРАБОТЧИК:
Nival Interactive
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 8
► СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 364 VRAM
► КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
► ОНЛАЙН:
<http://games.lc.ru/homm5silver>

**НЭНСИ ДРЮ.
ПЛАТЬЕ ДЛЯ ПЕРВОЙ ЛЕДИ**

► ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Nancy Drew: Danger by Design
► ПЛАТФОРМА: PC
► ЖАНР:
adventure, first-person
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Her Interactive
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
► РАЗРАБОТЧИК:
Her Interactive
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
► СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM
► КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 2 CD
► ОНЛАЙН:
<http://www.nd.ru/prod.asp?razd=des&prod=nancydrewmonster>



KХенес можно относиться по-разному. Издатели и разработчики могут заявлять о феноменальном успехе игры и заниматься прочей пропагандой, разгневанные фанаты, ожидающие прихода «messии», могут день и ночь «пинать» детище Deep Shadows на форумах. Это все неизбежные крайности, и в обеих кроется немалая доля правды. Xenus вышла неоднозначная, но очень интересной смесью экшна и ролевой игры. Увы, невменяемые системные требования, обилие ошибок и недоработок не дали игре перейти в категорию хитов. Но то было пару лет назад. Компания «Руссобит-М» решила дать игре второй шанс и выпустила в свет переиздание под названием Xenus Gold. Новое издание включает пропатченную по самое не могу оригинальную игру и парочку больших фанатских модов «Большая война» и «Легенда жива». Модификации хороши и, по сути, представляют собой маленькие дополнения. Улучшилась и производительность. Но некоторые недоразумения никуда не делись: джунгли в духе copy-paste и электронный болванчик, по недосмотру названный искусственным интеллектом, на месте.

РЕЗЮМЕ

Отличный повод вернуться к неплохой игре двувластной давности в более привычном варианте.

1 Стучаться надо!



2 С «Армагеддоном» надо быть поосторожнее – задевает и своих, и чужих.



3 Кажется, Нэнси не учили, что вскрывать чужие письма – плохо.

Что бы там ни говорили злопыхатели и ортодоксальные фанаты Heroes of Might and Magic, пятая часть знаменитого сериала определенно удалась. Пусть и не сразу, а лишь после серьезной доводки и выпуска первого дополнения, но совместное творение ниваловцев и французов из Ubisoft раскрыло свой потенциал. И, что немаловажно, приобрело солидную армию поклонников. В основном для таких вот фанатов и предназначено новое «серебряное» издание пятых Heroes. На одном диске разработчики и издатели собрали все, что было выпущено под обновленным брендом «Героев»: оригинальную пятую часть, дополнение «Владыки Севера», а также специальную бонусную карту, выпущенную к десятилетию Nival Interactive. Последняя штука особенно примечательна: здесь вам и отличный юмор, и необычный геймплей. Но, конечно, главное достоинство сборника – старая-добная формула «две с хвостиком» игры по цене одной» на одном диске. Впереди же, как мы знаем, еще одно дополнение и, вероятно, «золотое» издание.

РЕЗЮМЕ

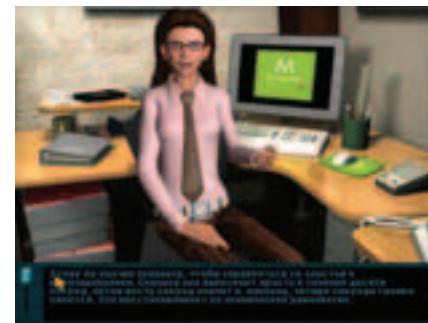
Приятное во всех отношениях «серебряное» издание. Три в одном, так сказать.



Вистину, Нэнси Дрю неистребима, непотоляема и попросту неугомонна сверх всякой меры. Вернее, чувство меры неведомо разработчикам из Her Interactive. Повторяться можно, но не так же часто. Один раз – хорошо, два – не плохо, три – терпимо, в четвертый становится тоскливо, а на пятый уже хочется расправиться с нерадивыми игроедами. Количество же проектов с названием «Нэнси Дрю» перевалило за десяток (локализованы пока далеко не все). Разнообразием, сами понимаете, они не блещут. В более поздних играх есть некоторые улучшения, «интересность» сюжетной завязки и качество загадок тоже разнятся от проекта к проекту. К сожалению, «Платье для первой леди» – далеко не лучшая игра даже на общем средненьком фоне сериала. Старый движок, способный работать лишь в разрешении 640x480, вкупе с отвратительной анимацией персонажей, понятно, дело не красят. Чуть лучше обстоит с сюжетом и загадками, среди которых попадается энное количество необычных и по-настоящему интересных.

РЕЗЮМЕ

Не самая удачная серия приключений Нэнси. Иногда и встречается кое-что хорошее, но общее впечатление не в пользу игры.



ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?

НЕ ГРУСТИ!

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО

в интернет магазине GamePost

- * Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- * Игру доставят в день заказа



Tom Clancy's
Rainbow Six
VEGAS

1620 р.



Resistance:
Fall of Man (PAL)

1998 р.



Rayman Raving
Rabbids

2025 р.

PlayStation 2 (Slim)

4860 р.



PlayStation 3
(60 GB) (RUS)

20790 р.



Xbox 360
Premium

13500 р.



PSP
(EURO) Base

5940 р.

Играй
просто!

GamePost

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в арках, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Артавазд
yutorama@gmail.com

LET'S GO JUNGLE!: LOST ON THE ISLAND OF SPICE

Городская жизнь вынуждает людей искать отыска на природе. И все бы ничего, если бы не полчища мерзких насекомых, которые не дают спокойно наслаждаться этой самой природой. Видимо, японским разработчикам из Sega знакомы эти кровососы, поэтому они, обсмотревшись «Парка юрского периода» и «Дорогая, я уменьшил детей», создали рельсовый шутер Let's Go Jungle!: Lost on the Island of Spice.

Волшебная
игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», <http://www.wizardgame.ru>.

Действие происходит где-то на загадочном острове, предположительно на таиландском. Молодая пара, справедливо решившая не тратить выходные на прополку дачных грядок, собралась отдохнуть посреди девственных джунглей. Но во время увлекательной экскурсии что-то начинает идти не так и на джип, в котором находятся герои, нападают гигантские пауки и прочие мерзкие насекомые, сильно подросшие благодаря нездоровой пище. К слову о джипах, сам автомат и есть большой пластмассовый джип, внутри него сиденье-скамейка для двух игроков, на котором запросто могут поместиться и трое, отличная стереосистема и огромный 52-дюймовый экран. А посмотреть есть на что, ведь Let's Go Jungle! является одной из игр, созданных для платформы Lindbergh. Так же на этой платформе работают автоматы The House of the Dead 4

и After Burner Climax. Благодаря этому, все вражески настроенные насекомые выглядят очень пугающе – жвала, впивающиеся в экран, вам запомнятся надолго. Естественно, Let's Go Jungle! болеет главной болезнью всех аркадных шутеров. Она очень коротка. Нет, вы не поняли, она ужасно коротка. Игру можно пройти вдвое минут за 20-30. С другой стороны, неясно, стоит ли ее за это ругать. Ведь как и большинство автоматов, этот рассчитан на молодых людей, дожидающихся киносеанса и решивших просто скрасить время. Разработчики, зная это, все равно украсили игру разными интересными, хоть и не очень новыми, находками. За самой игрой мы наблюдаем через объектив видеокамеры безмолвного оператора, который снимает все злоключения главных героев, и порой это действительно похоже на домашнее видео в хорошем смысле этого слова. Помимо истребления насекомых,



Let's Go Jungle! является одной из игр, созданных для платформы Lindbergh. Также на этой платформе работают автоматы The House of the Dead 4 и After Burner Climax.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

В Санкт-Петербурге 12 августа 2007 года, при поддержке развлекательного центра «Game Zona» в РТК «Варшавский экспресс» состоится второй ежегодный открытый чемпионат по Dance Dance Revolution. Участие в чемпионате бесплатное. Регистрация участников начнется в 14:30 и пройдет в зале полчаса. DDR Tournament: St. Petersburg Open 2007 будет проходить на автомате DDR Extreme и состоять из 2-х основных категорий: Standard и Heavy.

**ХОЧУ!**

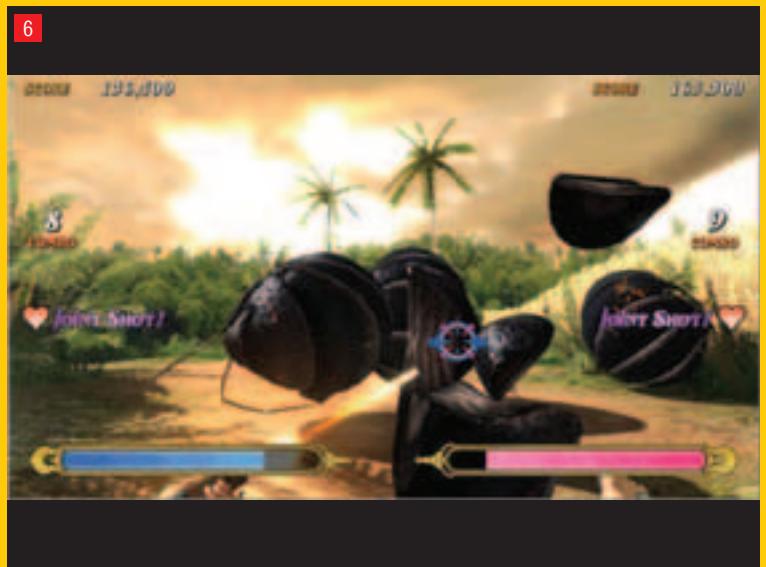
Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Совсем недавно здесь появился новенький Let's Go Jungle!: Lost on the Island of Spice, о котором мы рассказываем в этом выпуске рубрики.



парочке, решившейся прокатиться на джипе, предлагается «пробег на прочность». Для этого в игре предусмотрены совместные действия, например, игроки должны согласованно повернуть контроллер в ту или иную сторону, чтобы не разбиться на джипе. Помимо основного контроллера, который похож на маленький пулепет с двумя курками, у каждого игрока есть своя волшебная кнопка. Action button нужно нажимать в самый ответственный момент, когда необходимо спастись из лап врага, либо нажать одновременно обоим игрокам в отведенных для этого местах. В конце каждого уровня на экране появляется статистика и, в зависимости от точности нажатия и других совместных мини-игр, автомат в процентах показывает совместность игроков. Простоты ради патроны в оружии никогда не заканчиваются, так что игрок избавлен от необходимости перезаряжаться – знай себе целься метко и не отпускай курок. При всей примитивности боевой системы, в Let's Go Jungle! есть пара любопытных вещиц – весло и рогатка. Рогатка сама по себе не является чем-то особенно оригинальным, но вот помахав веслом, сразу понимаешь всю прелест автомата. Естественно, веслом дадут попользоваться совсем недолго, и пройти всю игру, размахивая этой замечательной штуковиной,

най, не удастся. Но потом уже не захочется подходить ни к одному симулятору самурая, и в голове крутиится лишь одна мечта – чтобы разработчики создали автомат, где контроллером бы выступало огромное весло, которым надо махать в разные стороны, раскидывая врагов. Уровней всего пять, но посетить их все за раз не удастся. После прохождения первого вам предложат выбор. Податься в пещеры или на реку – особой разницы нет, но желание переиграть, чтобы насладиться красотами всех уровней, безусловно, возникает. Обычно в аркадных шутерах у игроков за кредит начисляется определенное количество жизней, что всегда придавало некоторую условность всему происходящему, так как удар простого врага и босса отнимал ровно одну жизнь. Let's Go Jungle! использует более знакомую игрокам линейку жизни, которая по-разному уменьшается в зависимости от повреждения. Вроде бы мелочь, а игра становится куда справедливей. И таких мелочей очень даже немало, что делает Let's Go Jungle! неплохой игрой. Как и ожидалось, Let's Go Jungle!: Lost on the Island of Spice хорош для приятного времяпрепровождения и даже намекает нам на продолжение, но вряд ли он приобретет столько же поклонников, сколько их у The House of the Dead или Time Crisis. **СИ**

При всей примитивности боевой системы, в Let's Go Jungle! есть пара любопытных вещиц – весло и рогатка. Рогатка сама по себе не является чем-то особенно оригинальным, но вот помахав веслом, сразу понимаешь всю прелест автомата.



1 Автомат по размерам не уступает настоящему внегороднику.

2 Если удастся свести оба прицела и выстрелить во врага, это повысит вашу совместность с партнером.

3 Бен и Нора, главные герои игры. Им предстоит очистить остров от взбесившейся живности и выяснить отношения.

4 Официальный флаер игры.

5 Наклейки на автомате коротко рассказывают о возможности проверить совместность и насладиться звуком в формате 5.1.

6 Главное не засмотреться на окружающие красоты. Иначе загрызут.

НОВОСТИ MMORPG



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Pirates of the Burning Sea: главное тактика

Армага вышла из тени

Мы, конечно, догадывались, что корабли самого разного калибра – важная часть Pirates of the Burning Sea (<http://www.burningsea.com>). Возможно, даже самая важная. Но то, что их оказалось более полусотни, стало приятной неожиданностью. Низкоуровневым персонажам разрешено строить недорогие боты с легким вооружением, а не копить средства на дорогие корабли. На легких посудинах можно будет даже пройти несколько миссий, а уж потом переходить на плавсредства покрупнее.

«Нормальные» корабли отличаются уровнем (1-50+) и вооружением. Но количеством пушек разница между близкими по уровню судами не исчерпывается. Скажем, не очень хорошо вооруженный пиратский Xebec (15) обгоняет близкие по классу корабли при движении против ветра, зато по ветру ходит плохо. А медлительный корвет Locust (17) имеет отличную защиту. Можно

смело предположить, что при таком раскладе разница в уровне судов в 1-3 единицы легко может быть восполнена умелыми маневрами.

Об всем этом, а также о правилах морских поединков, об ограничениях на разработанные игроками модели кораблей и начале закрытого тестирования вы прочтете в невероятно длинном «двуухчастном» девелоперском блоге Pirates of the Burning Sea. Напомним, что подать заявку на участие в бета-тесте этой оригинальной MMORPG можно лишь после... регистрации на форуме официального сайта.

2 Age of Armor: первая сборка

Боевые «тараканы» наводняют сеть

Об Age of Armor (<http://www.aoaus.com>) мало кто слышал, хотя работы над ней ведутся уже два года. Возможное объяснение скрытности корейско-американского коллектива snailgame – нежелание раньше времени привлекать внимание критиков к ролевой игре, где людей (Enhanced human, Human, Neo-human) изображают роботы.

Помимо неизбитой темы роботов-людей остальное наполнение Age of Armor стандартно. Друг с другом сражаются две огромные организации – Global Federation Government и Mars Arthur Republic, боевые соединения которых состоят из легионов не более чем из 100 бойцов каждый (подобие гильдии в фэнтезийной MMORPG). Игроки будут разделены по двум серверам – для новичков и общий с неограниченным РК персонажей противостоящей организации.

С середины лета Age of Armor находится в фазе тестирования, ажиотажа не наблюдается. Те, кого не пугают похожие на прямеходящих насекомых роботы, уже могут загрузить предрелизовую версию клиента с сайта игры.

3 ARENA Online: не знаешь, что наколдуешь

«Я вылечил своего врага!»

Летнее обновление ARENA Online (<http://arena.ru>) принесло игрокам коренные перемены в геймплее. Разработчики ввели запрет на

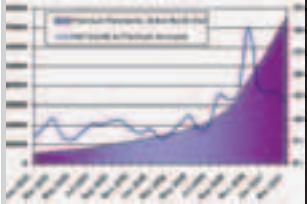
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Savage Eden (<http://www.savageeden.com>) объявила амнистию для своих бывших подписчиков. Те, кто раньше имел аккаунты в этой игре, могут возобновить их и получить скидку с абонентской платы. Правда, особой щедрости не проявлено, максимум, что можно сэкономить, – \$5 за три месяца. Тем не менее Pixel Magic уже ввела в строй новый серверный кластер для своей sci-fi MMORPG.

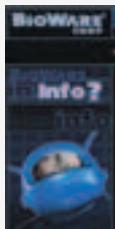


Социальная Second Life (<http://secondlife.com>) продолжает удивлять. Посольства, отделения политических партий, информационные агентства – чего только нет в этой виртуальной вселенной. По мнению корпорации Playboy, популярной игре не хватало острова в виде фирменного зайчика Bimby. Теперь остров появился, а на нем особняк с эротическим товаром. «Здание было переполнено через пять минут после открытия», – заявил представитель корпорации.



А вот еще новости из условно-бесплатной Second Life (<http://secondlife.com>), но на этот раз экономико-статистические. Общее количество резидентов проекта достигло 7.2 миллиона человек, за месяц на игровую валюту они обменивают \$8-9 миллионов. Примерно 1500 аватаров в этой игре приносят своим владельцам не менее \$500 в месяц. А 140 аватаров и вовсе имеют доход свыше \$5000 в месяц!

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



В своей первой MMORPG студия BioWare (Baldur's Gate I/II, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic) планирует отслеживать действия игроков, используя технологию Stream Processing Engine (<https://www.streambase.com>). SPE способен анализировать до 350 тысяч событий в секунду и позволит выявлять читеров, а также вести учет игроков. О самой игре пока ничего не известно, кроме даты выхода – 2009 год.



Нехорошие новости приходят от администрации Vanguard: Saga Of Heroes (<http://vgplayers.station.sony.com>) – 13 серверов этой MMORPG будут частично слиты друг с другом. После болезненной процедуры в онлайне останется всего четыре сервера – 2 US (PVE), 1 EU (PVE) и 1 US (PVP). Точная дата слияния пока не определена, но уже известно, что у каждого игрока будет возможность 1 раз бесплатно сменить местожительство. Как мы помним по другим проектам, слияние серверов, увы, частенько предшествует закрытию MMORPG...



Welcome to the Largest Gamer2Gamer™ Marketplace

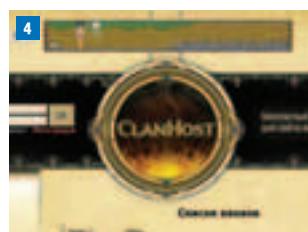
BUY: see offers from multiple sellers and buy from a GAMER
SELL: make some cash by selling to a GAMER

World Warcraft **World Warcraft**
Dofus **Lineage II** **EVE Online**
MapleStory **Sims 2**

5

Guild Wars Final Fantasy XI Lineage II Star Wars: Knights Lord of the Rings (EU) Lord of the Rings (US)

More Games Coming Soon!



убийство низкоуровневых персонажей (noob'ов), увеличили скорость прокачки, а также презентовали магам умение «Хаос». Волшебники, возможно, от него будут не в восторге. «Хаос» приводит к тому, что заклинание из арсенала мага выбирается случайным образом, и вы не знаете, что достанется противнику: удар Каменным кулаком или, наоборот, лечение. Зато, безусловно, принятая «на ура!» опция клеймения вещей. Если раньше сдача в аренду оружия, брони или амулетов грозила игроку возможностью остаться без имущества, то теперь достаточно поставить клеймо на оружие или другие ценные предметы и не беспокоиться о репутации тех, с кем заключается арендный договор. Предмет отзывается обратно в любое время, не исчезает при потере, а автоматически возвращается в котомку своего законного владельца.

4 ClanHost: бесплатная штаб-квартира

Гильдии и кланы – на российском хостинге Предоставление места под клан или гильдию – распространенный вид бизнеса в англоязычном Интернете. Домен, место на сервере и готовые шаблоны для геймерского сайта вам, скорее всего, предложат бесплатно (<http://clansitemanager.com>, <http://www.guildcafe.com>, <http://www.clanwebhosting.org>). Для ваших посетителей такой free-hosting обернется рекламными баннерами или всплывающими окнами. Если реклама вас не устраивает, придется перейти на платный клановый хостинг – от \$3-7/месяц (<http://www.siteground.com/clan-hosting.htm>, <http://www.hosting4clans.com>). Но вот уже год, как у российского геймера появилась замена зарубежным ресурсам – бесплатный и «безрекламный» ClanHost.ru (<http://clanhosrt.ru>). Набор услуг достаточно широк – шаблоны клановых страничек (очень не хватает

фэнтезийных...), глобальные и клановые голосования, устав и фотогалерея клана и канал IRC. В последнее время появился коллективный блог, работает техподдержка. Гильдий и кланов тут зарегистрировано несколько сотен. Большинство «ролевые» – объединения игроков Lineage II, но встречаются и гильдии из RF Online, RF Online, Shadowmoon и некоторых браузерных MMORPG (Travian, TimeZero, «Гиперборея» и т.д.).

5 Sparter: ваш надежный посредник

Берем валюту из первых рук Администрация многих MMORPG безуспешно борется с перепродажей виртуальных товаров и валюты за реальные деньги. Но, как известно, спрос рождает предложение. И если геймеры хотят обменять реальные денежки на виртуальное золото, то кто-то им в этом обязательно поможет. До недавнего времени этим «кем-то» были большие и маленькие компании, на которые работали многочисленные китайские фармеры. Все это прекрасно работает, за исключением одного обстоятельства: покупатель не мог уйти от наценки владельца бизнеса и попал виртуальную валюту на 30-40% дороже, чем ее сдавал фармер. Возможность приобрести «дешевые» виртуальные деньги существовала на онлайновом аукционе eBay. Увы, но с января этого года крупнейшая и надежная торговая площадка объявила, что «будет удалять аукционы, где выставлены виртуальные вещи из MMORPG». Тупик? Отнюдь нет. Американо-китайский Sparter (<http://sparter.com>) решил заняться освобождаемую eBay нишу. На раскачу ушло лишь несколько месяцев, и сейчас проект уже в стадии бета-теста. Основное достоинство Sparter'a – торговля по аукционному принципу. Деньги переходят из рук

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

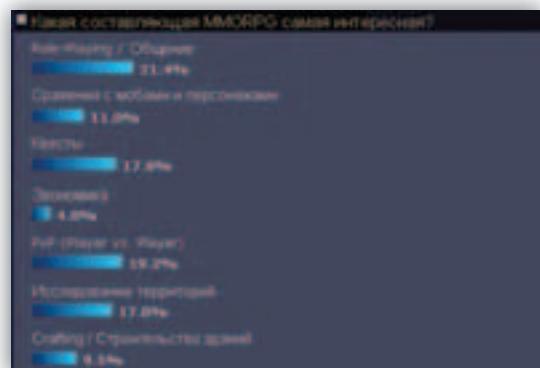
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2 (+0.1)
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2 (+0.1)
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2 (+0.1)
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.2 (+0.1)
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2 (+0.1)

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.4 (+0.1)
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	7.2
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
Sword of the New World	http://www.swordofthenewworld.com	7.0 (new!)
Darkfall	http://www.darkfallonline.com	7.0 (new!)
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0

Опрос общественного мнения



Как бы ни убеждали нас поклонники PvP (их 19.2%), но поединки между персонажами – это лишь вторая по притягательности составляющая онлайновой ролевой игры. Главное же – отыгрыш роли и общение, утверждают 21.4% игроков. Ну и, конечно же, исследование местности и выполнение квестов – в этом убежден каждый 6-й игрок.

Источник: MMORPG.com, опрошено 32992 человека.

в руки, а посредник берет лишь 10% комиссационных с продавца и только за удачно завершенные сделки.

Пока торгуется валюта из десятка MMORPG – World of Warcraft (EU/US), Maple Story, Dofus, Guild Wars, Final Fantasy XI, Lineage II, Star Wars Galaxies и Lord of the Rings (EU/US) и т.д. Цены на Gamer2Gamer площадке пока действительно невысокие...

6 MU Online: новый сезон

Косить мобов будем в новом обмундировании.

K2 Network и Webzen анонсировали Season 2 – дополнение для условно-бесплатной Global MU Online (<http://www.globalmuonline.com>). Add-on принесет немало нововведений, в частности, режим PvP Shield, окончательный режим, новые уровни и многое другое. Напомним, что MU Online – разделенная на несколько уникальных карт вселенная, довольно утомительный hack'n'slash геймплей, толпы монстров и множество игроков, бродящих в поисках добычи, PvP и очков опыта. Клиентскую часть Global MU Online можно загрузить с официального сайта (222 Мбайт).



A счастливые браки, понятное дело, разваливаются исключительно из-за бесконечных мужниных рейдов. Ученые бьют в набат: возраст играющих стремительно снижается, дети теперь куда сильнее вовлечены в игры. В зрелом возрасте, по мнению тех же седовласых старцев, они вовсе потеряются в мире трех измерений и дороги в реальную жизнь не найдут. Значит ли это, что нужно запретить компьютерные развлечения вовсе?

В то же самое время серьезные и уважаемые компании IBM и Seriosity провели собственное исследование и обнародовали обстоятельный 30-страничный труд, основной целью которого является доказать обратное – игры вовсе не причина на всех невзгод современного поколения. Наоборот, крупные онлайновые проекты с большим количеством привлеченных лиц развивают лидерские навыки, учат взаимовыручку, умению работать в команде, сопереживать и принимать решения в жестких условиях. Словом, являются неплохим трамплином для каждого, кто хочет найти свое место в сумасшедшей суете жизни XXI века. Было проанализировано более 50 часов игрового процесса, смоделировано 11 различных ситуаций, призванных выявить наклон-

ности людей, опрошено 6 игровых экспертов, проведено 10 интервью с лидерами ведущих гильдий, собраны мнения 171 респондента, имеющего отношение к онлайновым играм. Причину такой глобальной работы сотрудники IBM и Serosity объяснили просто и весьма наглядно: нынче миллионы людей увлечены многопользовательскими забавами. Средний возраст играющих 30 лет, они проводят по 22 часа в неделю за монитором. И семь с половиной миллионов человек играет в World of Warcraft прямо сейчас, пока вы читаете эту строку.

Коммуникации в виртуальном пространстве, само собой, происходят куда легче, считают исследователи. Там нет того груза ответственности, все величины весьма условны. При этом основные модели поведения людей совершенно реальны, а чувства куда остree. Можно ли использовать онлайневые игры для обучения? Будет ли от этого толк? Представьте себе иерархию среднестатистической гильдии в том же World of Warcraft. Есть лидер, он же обычно основатель клана. Есть офицеры – смотрители отдельных групп (как правило, классовых, так как представить, что воинами будет управлять маг, несколько затруднительно). Далее располагается богатое древо членов гильдии разных уровней, профессий, специализа-

ций и рас. Большинство при этом знакомы лично, то есть имеют, помимо прочего, личные пристрастия. Теперь сравните получившуюся схему с офисом какой-нибудь компании, да хоть с местом собственной работы! Директор, начальники отделов и их замы, менеджеры разных уровней – сходство полное. Что, собственно, и пытались доказать нам исследователи.

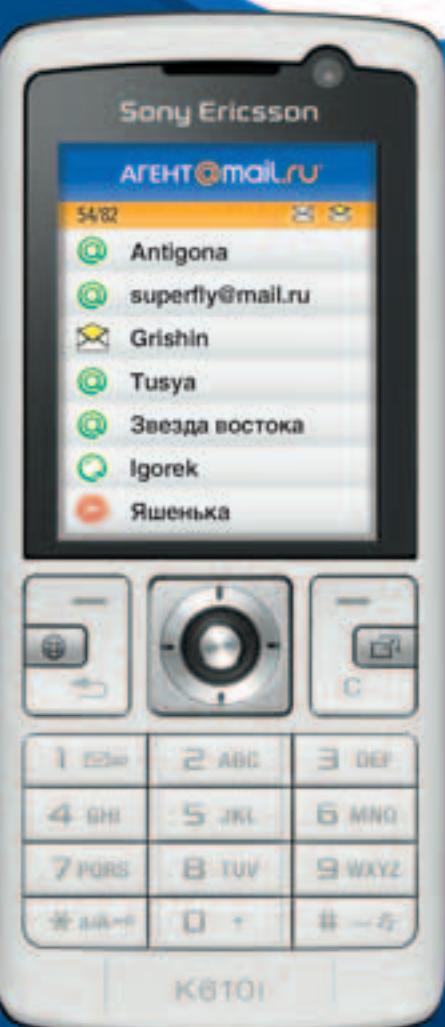
Главный опыт, как считают IBM и Serosity, который можно почерпнуть из онлайновых забав, состоит в том, чтобы будущий руководитель научился привносить в работу некий элемент игры. Ведь инсталлируя на жесткий диск очередную MMO, мы готовы принять предлагаемые ею правила, выполнять поставленные задачи, проходить уровни и получать за них награды. Это кажется вполне естественным и правильным. Есть тут и более прозаические обстоятельства. Само осознание того, что от вашего решения зависят жизни и благосостояние десятков людей (пусть и виртуальных), возможно, подсобит вам в карьере. Умение принимать решения в стрессовых ситуациях, завоевывать доверие других, разрешать конфликты, заключать альянсы и объявлять войны – безопасный тренажер этих качеств, быть может, уже установлен на вашем домаш-

нем компьютере, нужно лишь внимательно присмотреться к нему.

Но вернемся к ненавистникам игр – эти сведения послужат для них отличным успокаивающим средством. Терапевтический эффект MMO налицо: где можно познакомиться с десятком человек за один день? Конечно, на бескрайних лугах какой-нибудь фэнтези-игры! Общая цель сплачивает, и друзья по игре порой встречаются и в реальной жизни: ходят в клубы и бары, находят общие интересы помимо игры. Кто после такого посмеет назвать онлайновые развлечения разлучниками людей?! Труд IBM и Serosity, опять же, выделяет важную роль самопозиционирования, которое играющие переносят в дальнейшем и в свою жизнь. Создание собственного образа, выбор стратегии поведения и стиля игры, отыгрыш определенной роли и постоянное взаимодействие с изменяющимися виртуальным миром позволяет легче и комфортнее воспринимать жизнь по эту сторону экрана.

Подобные смелые труды, в общем-то, появлялись и раньше. Им уделяли необходимое внимание и тут же забывали. Быть может, зря? Вы не спрашивали, где проходил стажировку ваш новый босс и почему ему так легко даются переговоры с партнерами? Или это у вас завтра собеседование в крупной компании?





Ура, появился мессенджер Mail.Ru Агент для мобильных!

Наконец-то общение можно не прерывать никогда! Будь на связи с друзьями на улице, в транспорте, в кафе, на перемене в школе или институте. :)

Скачай программу по ссылке «Мобильный Агент» с wap.mail.ru и сразу же начинай общаться!

Программа полностью бесплатно, при использовании ты платишь только за internet-gprs трафик своему оператору, а это от 30 копеек до 1 рубля за 100 килобайт.

В 100 килобайт умещается около 200 стандартных SMS-сообщений на русском языке. Получается, что эквивалент 200 SMS-ок будет стоить тебе менее 1 рубля! К тому же общаться в реальном времени гораздо удобнее, чем ждать ответа на SMS-ку по несколько минут.

Ну а если ты все-таки не можешь отказаться от привычных SMS-ок, то Mail.Ru Агент дает тебе возможность отправлять их абсолютно бесплатно.

Подробнее обо всех возможностях Мобильного Mail.Ru Агента –
<http://mobile.agent.mail.ru>

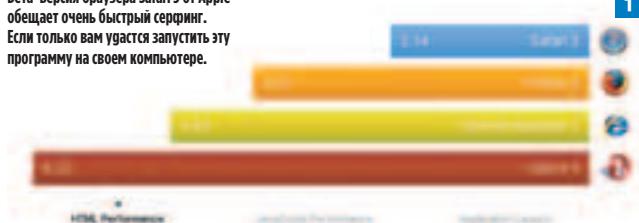
@mail.ru®
Будь всегда на связи!

скачай на
wap.mail.ru

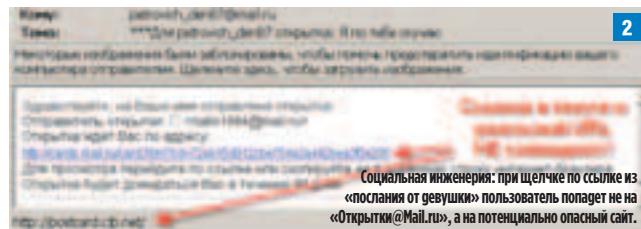
Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ

Бета-версия браузера Safari 3 от Apple обещает очень быстрый серфинг. Если только вам удастся запустить эту программу на своем компьютере.



1



2

1 Браузер Safari – очень быстро и очень глючно

Всего 28 мегабайт загрузки отделяют пользователей операционных систем Windows от культового «макинтошевского» браузера Safari (<http://www.apple.com/safari/download>). С того дня, как Apple выпустила публичную бета-версию Safari 3, в Сети воцарился форменный ажиотаж – за первые двое суток браузер скачали 1 миллион раз. Однако это не абсолютный рекорд – браузер Firefox 2 от Mozilla пользователи загрузили 2 миллиона раз в первые же сутки.

Впрочем, Safari должна привлечь к себе пользователей не только культовым именем производителя. Apple делает основную ставку на «12 нововведений»: простой интерфейс, наличие вкладок (Tabs), встроенная «читалка» RSS и т.п. Большинство новинок хорошо знакомо по браузерам других производителей. Реальных же отличий всего два – Resizable Text Fields (RTF) и высокая скорость работы.

RTF – это и в самом деле удобно. Выделив и потягив мышкой за уголок любой текстовый блок на странице, вы измените его размеры. Таким образом, рука об руку с Safari вы одолеете любые изыски неумелых веб-дизайнеров. Главный же козырь Safari – скорость. На обработку интернет-страниц этот браузер тратит вдвое меньше времени, чем Internet Explorer 7 и в 1.6 раза меньше, чем Firefox 2. А рекламируемый как «самый быстрый браузер» Opera 9 и вовсе оказывается медленнее раза в три (справедливости ради – при обработке JavaScript или запуске апплетов Opera почти не отстает от Safari).

Не обошлось и без здоровоенной ложки дегтя. Safari оказалась полна недоработок. Даже после обновления до версии 3.0.1 браузер «падал» при работе с закладками при включенном функции автозаполнения форм, не отображал жирные шрифты, а на некоторых Windows-машинах и вовсе не запускался...

Куда же теперь девать пиратское видео?..

Видео-портал YouTube совместно с Time Warner и The Walt Disney приступил к тестированию технологии распознавания и идентификации видеороликов, сообщает Lenta.ru.

Представители YouTube (<http://www.youtube.com>) заявили, что тестирование началось в июле, а готовая технология будет внедрена до конца 2007 года. Технология, за счет индексирования содержимого и создания базы данных идентификаторов правообладателя, позволит определять

по уникальным кадрам материалы, защищенные авторским правом.

Зашитченное авторским правом и обнаруженное с помощью этой системы видео будет удаляться с портала. Кроме того, правообладатель может заключить с YouTube соглашение о распределении прибыли от рекламы, демонстрируемой во время видеоролика. Представители YouTube также сообщили, что ранее на портале была внедрена схожая система идентификации для звуковых файлов от Audible Magic.

Поисковик ответит на вопросы

Mail.Ru запустила еще один сервис, на этот раз им стал поисковик – GoGo.ru (<http://gogo.ru>). Девиз проекта «Видит больше, чем другие» оправдывается пока не до конца. В базе Gogo.ru более 1 миллиарда веб-страниц, тогда как «Яндекс» проиндексировал в 2.5 раза больше, а про Google в этом контексте вспоминать и вовсе не хочется.

Впрочем, строго судить GoGo.ru пока рано: проект проходит тестирование. Уже сейчас тут возможен поиск информации, как по всей Сети, так и в отдельных стандартных категориях: «Фото», «Картинки» и «Видео» (пока только по роликам, размещенным на видеосервисе Mail.Ru). Есть у GoGo.ru и уникальная возможность – поиск в категории «Вопросы и ответы». В этом случае ваш запрос будет перадресован «Ответам@Mail.Ru». Напомним, что это сетевое сообщество экспертов, 4.5 миллиона участников которого отвечают на вопросы друг друга. Тут уже задано около 60 миллионов вопросов и дано 45 миллионов ответов. Рискнем предположить, что поиск в категории «Вопросы и ответы» станет самым востребованным сервисом GoGo.ru.

2 Каждый 10-й сайт заражает или зомбирует

«Привидение в браузере» – серьезное исследование под легкомысленным названием вы найдете на http://www.usenix.org/events/hotbots07/tech/full_papers/provos/provos.pdf. Работу оплатил Google, и на его деньги группа ученых несколько месяцев изучала сайты в Интернете на предмет содержания вредных программ (malware).

Увы, положение безрадостное. Из 4.5 миллионов исследованных веб-сайтов 450 тысяч содержали код, способный устанавливать такие программы на компьютеры пользователей без их ведома. А еще примерно 700 тыс. ресурсов тайком вносили изменения в настройки браузера. Подавляющее большинство вредоносных сайтов использует уязвимости Internet Explorer, самого распространенного на сегодня браузера. Чаще всего на компьютер из Сети попадают троянцы, отсылающие личные данные пользователей (логины, пароли, информацию о банковских сделках и т.п.) на временный электронный почтовый ящик хакера. Аналитики подчеркивают, что далеко не всегда сайты с самого начала проектируются как рассадники malware. Очень часто это вполне обычные ресурсы, которые взломали и «нашпиговали» вредоносным кодом.

В последние годы хакеры освоили новые технологии взлома и методы «социальной инженерии». Стандартные брандмауэр и антивирус далеко не всегда выявляют такие атаки и проникновения. Исследователи приходят к неутешительному выводу: «Рядовые пользователи в большинстве случаев не в силах защитить себя от таких угроз». И хотя Google предупреждает о наличии на страницах, выданных в результате поиска, потенциально опасного кода, далеко не все такие страницы надежно опознаются системой. Единственная надежная тактика – отказ от посещения всех сомнительных страниц и сайтов.

БЛОГОСФЕРА

«Мир фэнтези»

<http://fantasy.pod.ru>



Кому слушать:

тем, кто уже встречал в этой жизни гномов и сам переодевался эльфом.

«Мир фэнтези» – одно из почти двух сотен сообществ, которые приоткрыли на своем домене «Русский подкастинг» Стрельникова.

«Мир фэнтези» совсем молодой проект, в его архиве менее десятка аудиовыпусков. Первые два подкаста, «Гномы» и «Эльфы», страдают техническими неполадками, всякий потрескиваниями и шумами, и к прослушиванию не рекомендуются. Но потом автор с техникой разобрался и начал экспериментировать с формой и содержанием.

Начинать прослушивание с третьего выпуска: «Фэнтези в современном мире». Из него вы узнаете, что такие «ролевики» (это не RPG, и не MMORPG), что они делают на схоках и как выглядят реальный отыгрыш фэнтезийных миров. И самое забавное – глобальные приключения, устраиваемые настоящими «ролевиками». И будьте осторожны, по крайней мере, в оном выпуске встречается ненормативная лексика и очень кр-р-ровавые описания...

Ru_tutorials

http://community.livejournal.com/ru_tutorials



Кому читать / писать:

тем, кто знает, что такое Corel Draw и веб-программирование.

Никаких пространных резюме и анкет, полное отсутствие рекламы или хамства. Все очень полеговому и весьма дружелюбно. Согласитесь, именно так и должно выглядеть сетевое сообщество людей, увлеченных общим делом. В данном случае тема обсуждения и обучения – любой вид компьютерной графики или дизайна, программирование, веб-разработка и проектирование проектов. Начинающие дизайнеры обнаружат на Ru_tutorials полезные иллюстрированные уроки. Все остальные дизайнеры и художники получат удовольствие от общения с 1840 единомышленниками.

«Что читать?»

http://community.livejournal.com/cto_chitat



Кому читать / писать :

тем, кто умеет разбирать буквы и ценит время и деньги.

Если вы читать не любите, не заходите в этот коллективный блог. Пространные посты, полные умных слов, наверняка заставят глаза слезиться, а голову – болеть.

Те же, кто это занятие любит, получит большое удовольствие от пребывания в обществе книгоочеев.

Цель этого объединения – «советовать книги, которые стоит читать» и делиться впечатлениями от прочитанного. Это очень важное направление. Ведь человечество за время своего существования написало столько, что разобраться в море литературы ой как непросто. Помимо собственно литературы, 9 тысяч участников коллектива блога подскажут, где в Интернете разобрать тот или иной текст, какой программой лучше пользоваться и так далее. Кстати, читатели неизбежно превращаются в писателей. «Что читать?» не стало исключением и... начало издание лучших постов в печатном виде. Согласитесь, если бы «Что читать?» не было, то этот блог надо было бы срочно придумать.

Мини-игры. Наш выбор

RPG – НЕ САМЫЙ ПРОСТОЙ ЖАНР ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ. ОБСТОЯТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ГЕРОЯ, ИНВЕНТАРЬ, ДЕНЬГИ, ПРЕДМЕТЫ, КАКАЯ-НИКАКАЯ СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ – ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ СЛАГАЕМЫЕ УСПЕХА. А ЕСЛИ ЕЩЕ ПОВЕЗЕТ С ГРАФИКОЙ И УДАСТСЯ ПРИДУМАТЬ ЧТО-ТО СВОЕ, ТО... ПОЛУЧАЮТСЯ ИГРЫ ИЗ СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКИ!

GROW RPG

<http://www.eyezmaze.com/grow/RPG/>

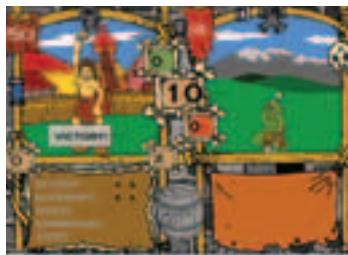
Японец EYEZMAZE продолжает разводить сверхоригинальными играми. Эта «ролевка» развивает основную линию GROW – на игровом поле последовательно размещаются взаимосвязанные объекты, так, чтобы уровень каждого стал максимальным. И лишь потом стартует RPG – в «автоматическом» режиме.



ORK SIEGE

<http://www.flashgames247.com/play/475.html>

Нам предстоит защитить деревню от вторжения армии орков и гоблинов. Для этого персонаж должен стать настоящим героем, отточить свои навыки и умения. В игре все очень «по-ролевому» – результат удара определяется «брюском кубика с 10 гранями» (D10). Есть 3 режима сложности.



MURLOC

<http://www.funny-games.biz/murloc.html>

Мы уже писали об этой игре, теперь перед вами финальная версия. Эта большая по меркам flash-игр RPG предлагает 20 навыков, 50+ предметов, полноценный сюжет, массу уровней и монстров. Сделал ее, как вы понимаете, поклонник World of Warcraft, хотелый поиграть за Murloc'а.



DISKO ZOMBIES

<http://www.microgames.info/zombies-p-482.html>

Приключения в мрачном замке, полном загадок и привидений. Управление достаточно сложное. Перемещайтесь, используя стрелки на клавиатуре. Клавиша Shift открывает/закрывает дверь или активирует предмет, у которого зеленая аура. И, наконец, используйте мышку, чтобы стрелять.



Популярные блог-хостинги марта:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 50 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(58 тыс. записей/день, +9 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(52 тыс. записей/день, +18 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(17 тыс. записей/день, +5 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(14 тыс. записей/день, +2 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(8 тыс. записей/день, +2 тыс.)
6.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Beon.ru	http://beon.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)

MySpace все еще на коне

Аналитики из Hitwise (<http://www.hitwise.com>) опубликовали данные о росте популярности глобальных социальных сетей. За год количество посетителей этого поколения Web 2.0 выросло в среднем более чем на 68%. Темпы роста у разных сетей отличаются, некоторые, например Bebo, прибавили 184%. Однако соотношение сил в этой рыночной нише пока не меняется. Лидерство универсальной MySpace (<http://www.myspace.com>) неспоримо – ее доля составляет 79.7% от всего «социального» трафика. Напомним, что MySpace – это блоги, чаты, музыка и разнообразные тематические сообщества. На втором месте рейтинга бывший студенческий, а ныне общедоступный Facebook (<http://www.facebook.com>). Перестав быть сетью, куда попадают по приглашениям, Facebook за год более чем вдвое увеличил трафик и теперь имеет почетные 11.47% аудитории.

Предлагающие, помимо прочего, фото- и видеоХостинг Bebo (<http://www.bebo.com>) и Imeem (<http://www.imeem.com>), несмотря на бурный рост, по-прежнему имеют все те же 1–1.3% и занимают третье-четвертое место.

Предназначенный чернокожим интернетчикам BlackPlanet.com (<http://www.blackplanet.com>), несмотря на впечатляющие 17 миллионов пользователей, лишь замыкает пятерку лидеров с весьма скромными 0.87%.

На последнем, десятом месте самая интересная для читателей журнала глобальная социальная сеть. Это молодежный и игровой Gaiaonline.com (<http://www.gaiaonline.com>). Даже рекордные 86 тысяч одновременно находящихся в онлайне пользователей не принесли этой сети более 0.58% трафика.

А что же российские сети, спросите вы? Увы, наши рекордсмены с их 0.5–1.5 миллионами пользователей просто не видны на фоне мировых «социальных» гигантов...

«Быстрые» интернетчики множатся, как кролики

По данным Point Topic, общемировое количество обладателей высокоскоростного доступа к Интернету достигло 300 миллионов человек, то есть сравнялось с населением США по состоянию на ноябрь 2006 года. Всего же Интернетом пользуются 1.1 миллиарда человек, сообщает Lenta.ru. Наиболее большое количество высокоскоростных интернетчиков проживает в США – 60 миллионов граждан этой страны пользуются доступом без особых ограничений в скорости. На втором месте прочно закрепился Китай с 56 миллионами пользователей выделенных линий, что на 15 миллионов больше прошлогоднего показателя. По оценкам экспертов, у Китая есть все шансы захватить лидерство в этой области.

На третьем месте по количеству обладателей скоростного доступа оказалась Япония (26.5 миллиона пользователей), на четвертом – Германия (16 миллионов), пятое место досталось Франции (15.3 миллиона), шестое – Южной Корее (14.1 миллиона). Южная Корея является также абсолютным лидером по доле жителей, имеющих высокоскоростной доступ к Интернету – он есть у более чем 90% южнокорейских семей. Восточная Европа, включая Россию, признана регионом с наиболее стремительно растущим количеством абонентов выделенных линий. Самым технологически отсталым регионом оказалась Африка, где доля пользователей с высокоскоростным соединением составляет от 0.05 до 1.79%.

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ
7.0

EMPIRES ONLINE

- ▢ ЖАНР:
- ▢ РАЗРАБОТЧИК:
- ▢ ОНЛАЙН:

MMORTS
Arcade box

<http://www.empires-online.com>

Под именем Empires Online в Интернете известно как минимум три игры. Во-первых, любительская 2D-стратегия на <http://www.empiresonline.net>. А во-вторых, условно-бесплатные Empires Online и Empires Online II. Римская цифра «два», как вы догадались, означает, что Empires Online II – это продолжение первой «Империи Онлайн». Они очень похожи, отличие лишь в том, что для Empires Online II придется загружать и устанавливать специальный клиент. А в «просто» Empires Online можно играть прямо в браузере. Поэтому дальше речь пойдет именно об этой игре. Игра Eo стандартна: в фэнтезийном мире тысячи игроков сражаются за территории и ресурсы. Каждый возглавляет свое королевство (Empire), которое отстраивается, развивается, колышет основные ресурсы (серебро и зерно),анимает героев, создает армию и ведет захватнические войны. Общее направление понятно? Отлично, переходим к подробностям.

После мгновенной регистрации вы попадаете в Empires Online и понимаете, что этой MMORTS придется... научиться жить. Игра очень нетороплива. Если стартовое здание строится и «апгрейдится» за минуту-другую, а на выращивание низкоуровневого солдата уходит 4–5 минут, то потом, по мере развития, счет пойдет на часы. Крестоносец – 4 часа, артиллерист – 6 часов. Даже крайне необходимый для возведения новых крепостей и освоения территорий стройбатовец (Fortification Soldier) и тот вынашивается в игровой утробе целый час!

В обмен на «затяжные роды» вам варят свободу – после того как стартовый этап преодолен, вы получаете возможность заглядывать в Empires Online пару раз в сутки. Для наблюдения за хозяйством и отдачи приказов.

Но по этому еще предстоит дотерпеть. Доступность более сильных видов войск напрямую связана с возведением и развитием определенных зданий. Начните (Management → Construction) со строительства шахты (Silver Mine), фермы (Farm) и ворота (Residence), потратите время на доведение их до 6-го уровня. О ресурсах не беспокойтесь. Даже если растратите весь стартовый капитал, ваши поданные (их создавать не надо) будут каждый час пополнять казну.

Не пытайтесь выращивать сразу несколько типов солдат, помимо развеучивших камень в начале потребуются лишь колейщики (Pikemen). Поэтому строим еще и Training Ground. С трутом созданную армию ведет в бой герой (лишь невооруженные шпионы и стройбатовцы действуют сами по себе). У вас уже есть один герой, но если построить таверну, то там их можно поднянить. Теперь все готово для вторжения. Смотрите карту, находите по координатам ближайших соперников и... заключайте альянсы, ведите бои, болтайте в чате или посыпайте письма. Все положенные MMORTS опции у Empires Online имеются, а королевств насчитываются несколько тысяч.

Вы еще помните, что Empires Online условно-бесплатная игра? Достаточно дорогое, но постоянно действующие артериакты стоят от \$9.95. Они увеличат скорость передвижения, добьют ресурсов или запас здоровья у солдат. А самая дорогая Leadership Medal вдвое сократит потери в бою.

Страх.сом



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 F.E.A.R. на Planet Gamespy выглядит неказисто, зато наполнение не подкачало.

2 Фаны F.E.A.R. – активные игроки, они нередко участвуют в соревнованиях CPL.

3 Единственный отечественный ресурс об игре смотрится на удивление прилично. Но вот с информационным наполнением у проекта не все хорошо.

4 «Что такое страх?» – так называется официальный сайт F.E.A.R., оформленный в мрачном horror-стиле.

F.E.A.R. по праву считается одним из лучших шутеров 2005 года. Великолепная графика, которая и поныне смотрится вполне прилично, хоть и требует неплохой системной конфигурации, занятный сюжет и бодрый игровой процесс пленили многотысячную армию поклонников. Недостатки у проекта были: к нам можно отнести и скучную долю ужасов (а обещали нам чуть ли не «Звонок» от мира видеогр), и небольшую продолжительность, и однообразные перестрелки с умными, но очень похожими наемниками, и много чего еще. Но ведь в мире нет абсолютного совершенства, не так ли?

Популярность оригинальной игры намекала, что выход дополнения не за горами. Add-on, названный F.E.A.R. Extraction Point, не заставил себя ждать, но, к сожалению, получился не слишком удачным: скучным, коротким и незапоминающимся. Причина этого, в общем-то, на поверхности: за разработку дополнения взялась студия TimeGate, набившая руку на создании стратегий, но к шутерам тогда еще не имевшая никакого отношения. Надеяться на попадание в яблочко, по мнению многих, было в таком положении неразумно.

Что же ждет F.E.A.R. дальше? Трудно сказать. Дело в том, что Monolith Productions прекратила сотрудничество с Vivendi Universal Games, сохранив за собой права на вселенную игры, но

лишившись лицензии на название F.E.A.R. Впрочем, как известно, продолжения – дело десятое, главное, чтобы они были интересными. А в этом сомнений почти не возникает: все-таки Monolith неизменно выпускает отличные игры. В общем, поводов поискать в Сети информацию о нынешних и будущих играх сериала F.E.A.R. более чем достаточно. Приступаем!

Официальный С.Т.Р.А.Х.

Мультиязычный, но не понимающий русского языка портал F.E.A.R. (<http://www.whatisfear.com>) может отпугнуть неудобством. Сначала открывается старовая страница, на которой навешаны изображения всевозможных знаков отличия типа «Выбор редакции», заработанных F.E.A.R., и предлагается купить игру. Больше, казалось бы, ничего... кроме кнопки Enter the Website в правой части экрана, ведущей на действительно интересную флэш-страницу. На ней – описание игры, скриншоты и видеоролики, демоверсия оригинала и дополнения, бонус-пак F.E.A.R. Combat, а также тематические обои для рабочего стола и прочие интересные любому фанату файлы. В новостях шаром покати: последняя заметка – месячной давности, и в ней идет речь о регистрации на турнир по F.E.A.R., проводимый неизвестной CPL (Cyberathlete

Так где же скачать файлы?

К сожалению, файловые архивы всех описанных сайтов не поражают воображение: га, есть демоверсии, видеоролики, но этого мало. Нужны патчи, пользовательские модификации, утилиты – в общем, то, что улучшает и преображает игру. Больше всего этого добра отыщется на FileFront (<http://www.filefront.com>). И если для Extraction Point (<http://software.filefront.com/F.E.A.R.%3A+Extraction+Point%2F5046/>) файлов не так много, как хотелось бы, то для оригинальной версии тут просто полный набор (<http://software.filefront.com/F.E.A.R.+%28First+Encounter+Assault+and+Recon%29;/111/>). Есть даже созданные фанатами миссии – просто загружайте и как ни в чем не бывало наслаждайтесь игрой заново!

Professional League, «Лига профессиональных кибератлетов» – это компания, которая с 1997 года проводит турниры по компьютерным и видеограммам). Зато много «свежатинки» обнаруживается на форуме (<http://forums.vugames.com/category.jspa?categoryId=2>), где обсуждения всего, что связано с игрой, не прекращаются ни на минуту. Русскоязычный же официальный сайт F.E.A.R. (<http://www.feargame.ru>), мягко говоря, скучен. Новости не обновляются с декабря прошлого года, а больше ничего полезного, кроме нескольких десятков скриншотов, видеороликов и кучего описания игры, здесь нет. Кому и зачем нужен такой ресурс?

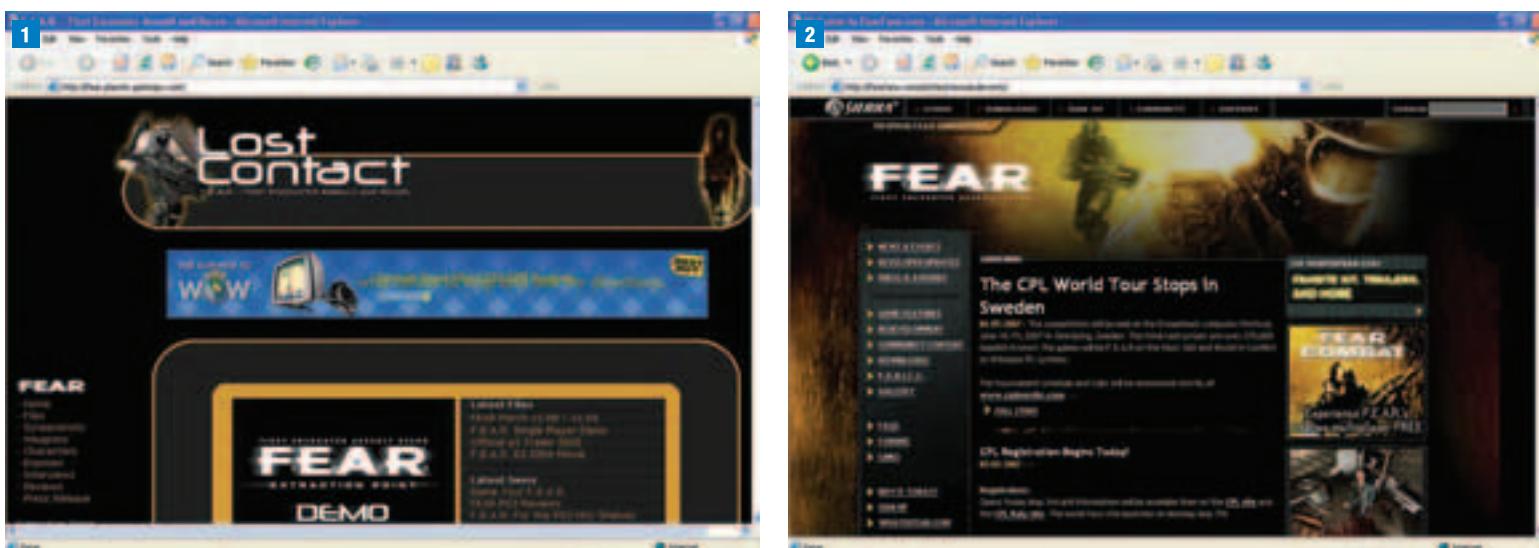
Фанаты не боятся!

Давайте обратимся к неофициальным ресурсам. Несомненно лучший – планета F.E.A.R. в игровой «галактике» Gamespy (<http://fear.planets.gamespy.com>). Новостной блок здесь чертовски оперативен, регулярно обновляется и содержит всю необходимую

информацию, позволяющую строить прогнозы о будущем игры. Например, о конкурсе на лучшее название для продолжения F.E.A.R. я впервые узнал благодаря этому сайту.

В разделе статей описаны персонажи, враги и оружие – стандартный набор. Что касается собственного файлового архива, то его здесь попросту нет – ссылка ведет на аффилированный Fileplanet (<http://www.fileplanet.com/98124/0/section/Fear>). А вот там полезностей хватает (демки, клиенты для сетевой игры, утилиты и т.п.), хотя многих интересных модификаций найти не удалось.

Наконец, форум (<http://www.forumplanet.com/3dactionplanet/fear/index.asp>). Не то чтобы он был сверхпопулярен, но сообщество появляется каждый день, жизнь тут пока не умерла. На момент написания обзора число зарегистрированных пользователей – восемьсот семьдесят три, а их перу принадлежит почти три тысячи посланий. Не так много, но пообщаться есть с кем.





F.E.A.R.opedia

Wikipedia, как можно догадаться, хранит информацию и о F.E.A.R.

Русскоязычный вариант материала об игре (<http://ru.wikipedia.org/wiki/F.E.A.R.>) не слишком полезен: есть лишь краткое описание сути игрового действия, оружия, врагов и так далее. Зато английская версия статьи о F.E.A.R. куда познавательнее (<http://en.wikipedia.org/wiki/F.e.a.r.>). В ней много внимания уделяется настроению игры – не такому жуткому, как хотели разработчики, но все-таки местами пугающему. Есть занимательные данные о технологиях, которые использует игра, о ходе разработки. Наконец, в «подвале» можно обнаружить ссылки на уйму рецензий – большей частью хвалебных.

FearFans.com (<http://fearfans.com/articles/newsandevents>) является официальным пристанищем фанатов игры и в первую очередь призван сплотить киберспортсменов. По крайней мере, новости здесь большей частью посвящены турнирам, организуемым CPL. Файловый архив ресурса примечателен собранием многочисленных фанартов и фанфиков (<http://fearfans.com/mods>), которые, поверьте на слово, будут интересны не только ярым фанатам, но и тем, кто просто прошел игру «не без удовольствия». Отдельного форума, как можно было предположить, нет – хватает и того, ссылка на который размещена на www.whatisfear.com.

Почитать о F.E.A.R. на русском языке? Потому что нет. Загляните на один примечательный «Сайт о игре F.E.A.R.» (<http://hfear.ucoz.ru>). Хотя новости тут обновляются нечасто, но зато информация в них всегда по делу. Например, последняя на момент написания статьи заметка посвящена проводимому

MonoIith конкурсу на лучшее название продолжения. Что характерно, качество текста вполне приемлемое, особенно для небольшого фанатского ресурса, но заголовок «Как вы назовете F.E.A.R.» (орфография авторская) прочно оседает в памяти. Будем полагать, что это тонкая шутка. «Каталог статей» (<http://hfear.ucoz.ru/publ>) содержит всего три публикации. Помимо перепечатанного прохождения игры, есть короткие материалы о персонажах и сюжетной линии F.E.A.R. Честно говоря, особого интереса такая информация не представляет – фанаты и так обо всем этом давно знают. Правда, в ближайшем будущем должны появиться описание врагов и подробный F.A.Q. для новичков. Файловый раздел (<http://hfear.ucoz.ru/load>) чуть побогаче – мультиплерный клиент, несколько видеороликов, демки. Форум есть (<http://hfear.ucoz.ru/forum>), но пополнить там совсем не с кем – рекорд одновременной посещаемости всего три человека... ☺



```

    UNDERFLOWL; NAMEF = (char *) "expl";
    RETVAL_ZERO;
    NOT_MATHERRD (ERRNO_RANGE);
    *(long double *)retval = exc.retval;
    break;
}
case exp_underflow:
/* exp underflow */
{
    UNDERFLOWD; NAMED = (char *) "exp";
    RETVAL_ZERO;
    NOT_MATHERRD (ERRNO_RANGE);
    *(double *)retval = exc.retval;
    break;
}
case expf_underflow:
/* expf underflow */
{
    UNDERFLOWF; NAMEF = (char *) "expf";
    RETVAL_ZERO;
    NOT_MATHERRF (ERRNO_RANGE);
    *(float *)retval = exc.retval;
    break;
}
case powl_overflow:
/* powl overflow */
{
    DOMAINL; NAMEF = (char *) "powl";
    ifSVID
    {
        RETVAL_ZERO;
        NOT_MATHERRD (ERRNO_DOMAIN);
        *(long double *)retval = exc.retval;
    }
    else
    {
        if (INPUT_RESF < ZEROF_VALUE /0*)
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        else RETVAL_HUGE_VALF;
    }
}
case powl_underflow:
/* powl(x,y) underflow */
{
    UNDERFLOWF; NAMEF = (char *) "powl";
    RETVAL_ZERO;
    NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
    *(double *)retval = exc.retval;
    break;
}
case powl_zero_to_zero:
/* pow 0*0 */
{
    DOMAINF; NAMED = (char *) "pow";
    ifSVID
    {
        RETVAL_ZERO;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
    }
    else RETVAL_ONEL;
    break;
}
case powl_zero_to_negative:
/* pow 0*neg */
{
    DOMAINF; NAMED = (char *) "pow";
    ifSVID
    {
        RETVAL_NEG;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
    }
    else
    {
        if (INPUT_RESF < ZEROF_VALUE /0*)
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        else RETVAL_HUGE_VALF;
    }
}
case powl_zero_to_negative:
/* 0*neg */
{
    DOMAINF; NAMED = (char *) "pow";
    ifSVID
    {
        RETVAL_ZERO;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
    }
    else
    {
        if (INPUT_RESF < ZEROF_VALUE /0*)
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        else RETVAL_HUGE_VALF;
    }
}

```

С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ



ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ РОССИЯ

(game)land

```

    RETVAL_ZERO;
    NOT_MATHERRF
    {
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
    }
    *(long double *)retval = exc.retval;
    break;
}

else
{
    if (INPUT_RESL < ZEROL_VALUE /0*)
    RETVAL_NEG_HUGEL;
    else RETVAL_HUGEL;
}
else
{
    if (INPUT_RESL < ZEROL_VALUE /0*)
    RETVAL_NEG_HUGE_VALL;
    else RETVAL_HUGE_VALL;
}
NOT_MATHERRL (ERRNO_RANGE);
*(long double *)retval = exc.retval;
break;
}

case powl_overflow:
/* powl(x,y) overflow */
{
    OVERFLOWD; NAMED = (char *) "powl";
    ifSVID
    {
        if (INPUT_RESL < ZEROL_VALUE /0*)
        RETVAL_NEG_HUGEL;
        else RETVAL_HUGEL;
    }
    else
    {
        if (INPUT_RESL < ZEROL_VALUE /0*)
        RETVAL_NEG_HUGE_VALL;
        else RETVAL_HUGE_VALL;
    }
}
NOT_MATHERRL (ERRNO_RANGE);
*(long double *)retval = exc.retval;
break;
}

case powl_underflow:
/* powl(x,y) underflow */
{
    UNDERFLOWF; NAMEF = (char *) "powl";
    RETVAL_ZERO;
    NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
    *(double *)retval = exc.retval;
    break;
}
case powl_zero_to_zero:
/* pow 0*0 */
{
    DOMAINF; NAMED = (char *) "pow";
    ifSVID
    {
        RETVAL_ZERO;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
    }
    else RETVAL_ONEL;
    break;
}
case powl_zero_to_negative:
/* pow 0*neg */
{
    DOMAINF; NAMED = (char *) "pow";
    ifSVID
    {
        RETVAL_NEG;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
    }
    else
    {
        if (INPUT_RESF < ZEROF_VALUE /0*)
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        else RETVAL_HUGE_VALF;
    }
}
case powl_zero_to_negative:
/* 0*neg */
{
    DOMAINF; NAMED = (char *) "pow";
    ifSVID
    {
        RETVAL_ZERO;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
    }
    else
    {
        if (INPUT_RESF < ZEROF_VALUE /0*)
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        else RETVAL_HUGE_VALF;
    }
}

```

LOG ON:

www.gamedeveloper.ru



УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru



Game@peterstar.ru:** Привет, «Страна»! У меня возник и никак не отстает вопрос. Почему изображение на моем мониторе заезжает за его границы во время игры с нормальным разрешением 1280x1024x16? Друзья говорят, что у меня проблемы с драйвером для LG L1720 на видеокарте NVIDIA GeForce 6800, ведь эти проблемы начались после переустановки с Windows XP на Vista и, конечно, смены драйвера для монитора. Но я думаю, что загвоздка не в этом, поэтому пишу это письмо вам. Может, вы знаете другое решение? Жду ответа! С вами был SAM_28.

СИ: Иногда при обновлении драйверов графической карты может сбиться настройка монитора. Прежде всего, попробуйте устраниć неполадки, запустив автонастройку параметров изображения (для вашей модели нажмите на мониторе крайнюю справа кнопку Auto>Select). Если это не поможет, настройте картинку вручную. Новейшие драйверы для вашей графической карты можно загрузить с <http://www.nvidia.ru/page/drivers.shtml>. Специальную утилиту forteManager 2.73 для настройки мониторов LG можно скачать с официального сайта компании-производителя (<http://www.lge.com/index.htm>), отыскав нужную модель в списке выпущенных компанией мониторов.

kim_ig@mi.ru:** Здравствуйте, у меня такая беда. В адресной строке Internet Explorer постоянно находится название одного сайта, а так как многие из членов моей семьи пользуются Интернетом, я не хочу, чтобы он светился. Я уже пробовал через «Свойства обозревателя» очистить адресную строку и журнал, но ничего не выходит. Когда набираешь название другого сайта, он открывается нормально, но в адресной строке находится название первого сайта, и только после него название сайта, который я набирал. Переустанавливаться как-то не хочется, потому что, если удалить Windows, полетят и другие программы. Помогите PLEASE! Игорь.

СИ: Скорее всего, при серфинге по «нехорошим» сайтам или установке какой-либо «полезной программы» вы подцепили вирус или троян, который и издавна над вашим браузером. Удалить вредоносную программу можно вручную, но проще всего проверить компьютер последней версией антивируса. Например, скачав пробную версию «Касперского» (<http://www.kaspersky.ru/trials>) или ее бесплатный полнофункциональный аналог Active Virus Shield с ядром того же «Касперского», его американская AOL предлагает своим пользователям. Скачать AVS можно отсюда – <http://www.activevirusshield.com> (13 Мбайт). После уничтожения вируса восстановите настройки стартовой страницы Internet Explorer'a («Tools» --> «Internet options» --> вкладка «General»).

Еще раз дадим набивший оскомину совет: никогда не ставьте и не скачивайте программы,

которые предлагают «увеличить скорость Интернета»! Всякие Speed optimizer'ы, «Турбо-интернеты» или Internet accelerator'ы – в 99 случаев из 100 они являются так называемыми «Хоах», то есть троянами, имитирующими работу полезных программ. Поэтому, если у вас плохая скорость dial-up соединения, меняйте провайдера. Если у вас локальная сеть или DSL, то для «ускорения» теряйте службу поддержки.

Snake@mail.ru:** Здравствуйте, Сергей! У меня беда: пропал указатель раскладки клавиатуры – тот, что справа в углу. Срочно помогите мне, желательно по e-mail! Надоело печатать, а потом стирать... Ваш тезка.

СИ: Для восстановления индикатора раскладки в вашей Windows XP надо сделать следующее: «Мой компьютер» --> «Панель управления» --> «Язык и региональные стандарты» --> «Языки» --> «Подробнее» --> «Настройка» --> «Языковая панель» --> «Отображать языковую панель на рабочем столе». Вот и все!

Swa@Sigaret.net:** Привет «Страна Игр»! Хотел поностальтировать и поиграть в первый Duke Nukem и Gobliins, но эти DOS-игры не идут на моей Windows XP. Пишет что-то типа System Error (Divide error/runtime error и т.п.). Все перепробовал на вкладке «Совместимость», даже включил режим 256 цветов – не помогает. Просьба ответить, так как больше не на кого надеяться... Леха zloy и красивый.

СИ: Вы невнимательно читаете наш журнал. В разделе ретро-игр мы не раз рекомендовали использовать для запуска DOS-игр эмуляторы. Советуем DOSBox, он запускает почти три тысячи старых игр (http://dosbox.sourceforge.net/comp_list.php), включая Duke Nukem и Gobliins. Загружаем утилиту с <http://prdownloads.sourceforge.net/dosbox/DOSBox0.70-win32-installer.exe?download>, а русский интерфейс и файл справки к ней с <http://dosbox.sf.net/tools/DOSBox-russian-lang-070-2.zip>.

pilat8@mail.ru:** Здорово, как там у вас жизнь? Меня зовут Pilat. Я читал-читал «Страну Игр» и вдруг захотел сделать свою игру! Всего программ для создания игр много – RPGmaker XP, GameMaker и так далее, но Darkbasic из них, по-моему, самая лучшая (в плане графики). У меня вопрос: на Darkbasic можно сделать RPG, по графике и интерфейсу похожую на Grandia 2 или Skies of Arcadia?

СИ: Да, DarkBASIC неплохо для программирования и создания 3D-игр, очень похожих на Grandia 2. Но это коммерческий продукт, и времена популярности DarkBASIC'a в России, когда его продвигал отечественный дистрибутор, закончились три года назад (останки проекта – на <http://www.darkbasic.ru>).

Так что покупать программу придется за границей, да и изучать 700-страничное руководство к нему придется на английском языке. Если вас это не останавливает – ищите на официальном

сайте (<http://darkbasic.thegamecreators.com>) подробности о покупке DarkBASIC'a и дополнительных модулей к нему – с текстурами, 3D-объектами, музыкой и звуками.

Там же можно скачать ознакомительную версию – DarkBASIC Lite. Она позволит поупражняться в программировании, но лишена дополнительных модулей и не дает возможности сохранить готовую игру в виде одного исполняемого EXE-файла. Прежде чем вы окончательно остановите свой выбор на DarkBASIC, рекомендую прочесть небольшой обзор (<http://www.izcity.com/data/raznoe/article888.htm>) линейки продуктов DarkBASIC и, особенно, комментарии к нему. Потом посмотрите примеры игр на <http://atd-group.narod.ru/eng/coding.htm>.

На мой взгляд, изучение азов программирования игр лучше начать с предельно простого, но тоже коммерческого RPG Maker XP (http://www.enterbrain.co.jp/tkool/RPG_XP/eng/index.html). Он не требует никаких навыков для создания псевдодвухмерных ролевых игр в стиле сериала Ultima. Вам будет достаточно подготовить карту, расставить на ней героев, предметы, монстров, указать, где и какие события случаются и... ваша первая RPG готова! Готовую игру можно снабдить своими звуками или музыкой и записать на диск. Распространять такой продукт можно совершенно свободно.

Для начинающих русскоязычных игроделателей, выбравших RPG Maker XP, обязателен для посещения портала «Светлая Зона и Академия RPG Maker» (<http://rpg-maker.info>). Тут вас научат «как, абсолютно не зная языков программирования, сделать свою собственную JRPG». И, наконец, Game Maker (<http://www.gamemaker.net>) – бесплатный конструктор игр (требуется лишь регистрация). Он примерно такой же по сложности, как RPG Maker XP, однако все так же не позволяет делать трехмерные игры. Зато игры, созданные на нем, можно продавать! Новичкам рекомендуем посетить любительские сайты поклонников Game Maker: GameMaker.user (<http://gamemaker.user.kz>) и Russian GameMaker Page (<http://gmaker.h1.ru>).

DDT*@mail.ru:** Привет! Установил последний патч для BF2142, теперь, когда карта загружается, то клавиатура работает, а мышка нет! Пробовал разные мыши, даже игру полностью переустанавливал, но все безрезультатно. Что делать, а то по поиску ничего не нашел? DDTMN.

СИ: Раздел техподдержки портала Battlefield 2142 (<http://bf2142.game.cod.ru>) советует при проблемах с мышью удалить папку C:\Documents and Settings\Мои документы\Battlefield 2142\Profiles. Тогда при следующем запуске все параметры игры будут выставлены по умолчанию, а данные вашего аккаунта – восстановлены с сайта EA. СИ

Вопросы присылайте на адрес
dolser@gameland.ru



Готовься ко 2-ой мировой

ВЫСТАВКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
И ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

+7 (495) 510-96-09
ASKME@GAMEX-EXPO.COM
WWW.GAMEX-EXPO.COM

МОСКВА, КРОКУС ЭКСПО, 2007 ГОД
14–16 СЕНТЯБРЯ

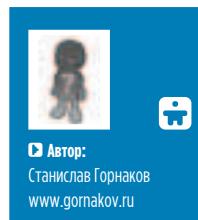
Организаторы:
компания SMILE Expo и **(game)land**

Информационные
спонсоры:





Игра для Xbox 360 своими руками



ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ

В предыдущем номере журнала «СИ» нами был сделан рисунок космического корабля, который мы успешно загрузили в игру и затем нарисовали на экране. Теперь пришло время добавить в игру новый исходный код, который поможет нам реализовать движения корабля в пространстве. Дополнительно в сегодняшнем материале мы также рассмотрим один из способов вывода на экран фонового рисунка (звездное небо) и его циклическое перемещение в игровом процессе.

Движение объектов в пространстве

Рисуя на экране телевизора двухмерное графическое изображение, вы задаете для изображения координаты по двум осям X и Y. Возьмем, например, наш космический корабль. Выводя корабль на экран, мы указываем точку вывода спрайта с помощью переменной shipPosition.

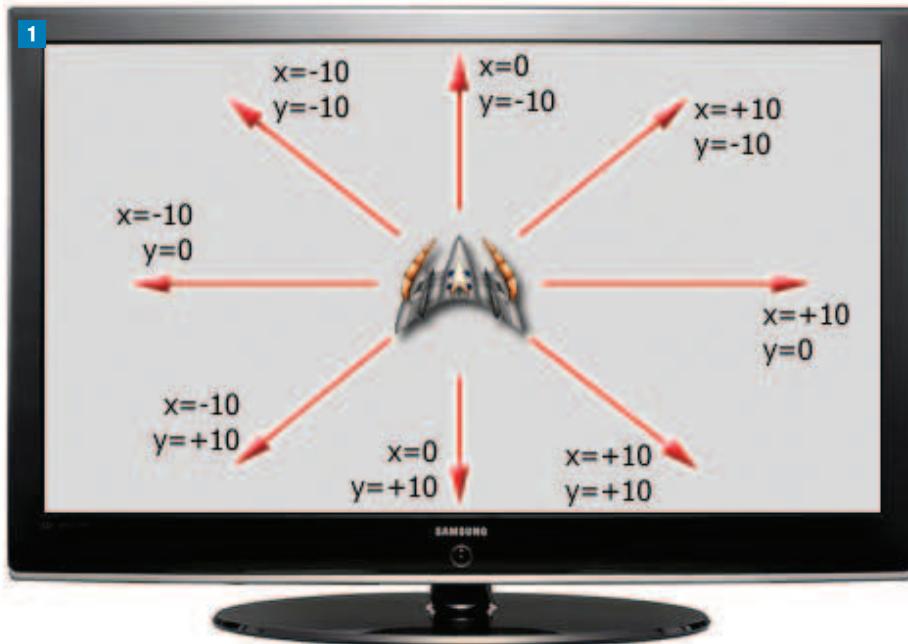
```
Vector2 shipPosition = new
Vector2(600, 400);
// или
```

```
Vector2 shipPosition;
shipPosition.X = 600;
shipPosition.Y = 400;
```

Таким образом, позиция корабля в двухмерной плоскости телевизора задана по оси X в 600 пикселей (от левого верхнего угла экрана) и по оси Y в 400 пикселей вниз все от того же верхнего левого угла. В данном случае корабль находится в статическом состоянии. Если вы желаете переместить корабль на экране, например, сверху вниз (ось Y), то вам необходимо на каждой итерации игрового цикла или в один проход исходного кода метода Update() класса Game1 увеличивать позицию корабля на заданное количество пикселей, например:

```
shipPosition.Y = shipPosition.
Y + 10;
// или
shipPosition.Y += 10;
```

Как вы помните, метод Update() функционирует в игре в циклическом режиме и вызывается за одну секунду как минимум тридцать



раз (те самые 30-60... кадров за одну секунду). В приведенном блоке исходного кода, на каждой итерации игрового цикла позиция корабля будет увеличиваться на 10 пикселей по оси Y, а значит наш корабль будет перемещаться по экрану сверху вниз. В итоге получается, что значение в 10 пикселей – это скорость движения объекта в пространстве. Если задать меньшее значение скорости, то, соответственно, мы уменьшим скорость движения корабля, а большее значение, наоборот, увеличит скорость объекта. Задавая скорость только по одной оси координат, вы будете передвигать объект только вдоль этой выбранной оси. Для реализации движения по двум осям координат нужно изменять позицию объекта уже по двум осям одновременно. Допустим, скорость по каждой из осей X и Y равна +10 пикселей, тогда корабль будет перемещаться по экрану под углом в 45 градусов, одновременно сверху вниз и слева направо. Ко всему прочему, вы можете также использовать и отрицательные значения скорости, в этом случае позиция корабля будет уменьшаться, например:

```
Vector2 shipPosition = new Vector2(600, 400);
...
protected override void Update(GameTime gameTime)
{
    shipPosition.Y -= 10;
}
```

В этом блоке кода движение корабля происходит по оси Y, но уже снизу вверх. То есть мы отнимаем от текущего местопо-

ложения корабля те самые 10 пикселей по оси Y. Посмотрите на рис. 1, где представлены различные значения скорости корабля по двум осям координат. Этот рисунок поможет вам наглядно разобраться с движением объектов в пространстве в различных направлениях. Теперь давайте перейдем к изучению джойпода и рассмотрим методику управления объектами в играх.

Как работать с джойпадом

Джойпад приставки Xbox 360 содержит набор кнопок и рычажков, но мы изучим только те, которые будем использовать в игре. С правой стороны джойпада располагаются четыре кнопки с буквами A, B, X и Y. Дополнительно еще имеются две кнопки Back, Start и два рычажка, которые используются для управления главным персонажем игры или игровым меню. Обычно рычаг на джойпаде, который находится с левой стороны, служит для передвижения героя по игровой местности. Рычажок, который находится на джойпаде несколько правее относительно первого рычага, чаще всего представляет в играх камеру или глаза главного героя. Чтобы программисту было легче работать с элементами управления джойпада, кнопки и рычаги рассортированы по категориям (рис. 2). Приведенные на рис. 2 названия кнопок и рычагов на самом деле представляют названия структур XNA Framework, с помощью которых программист может организовать управление игрой. Чтобы получать события с джойпада, необходимо постоянно опрашивать джойпад

или следить за действиями пользователя. Для этих целей в играх используется следующая конструкция кода, которая вызывается в методе Update():

```
GamePadState currentState = GamePad.GetState(PlayerIndex.One);
```

В этой строке кода создается объект currentState структуры GamePadState, который обновляет свое состояние каждую долю секунды игры с помощью метода GetState() класса GamePad. Метод GetState() использует параметр PlayerIndex.One. Этот параметр назначает, к какому именно из джойпадов принадлежит объект currentState или какой из джойпадов в данный момент мы контролируем. В Xbox 360 вы можете одновременно подключить до четырех джойпадов, то есть одновременно в игре могут участвовать сразу четыре игрока. Если вы хотите создать в игре механизм получения данных от всех четырех джойпадов сразу, то можно записать следующий блок кода:

```
GamePadState currentState1 = GamePad.GetState(PlayerIndex.One);
GamePadState currentState2 = GamePad.GetState(PlayerIndex.Two);
GamePadState currentState3 = GamePad.GetState(PlayerIndex.Three);
GamePadState currentState4 = GamePad.GetState(PlayerIndex.Four);
```

Здесь в каждом новом вызове метода GetState() присутствует

также новый индекс, который соответствует англоязычному исчислению: один, два, три и четыре. Но если в игре используется только один джойпад, то всегда необходимо начинать именно с первого индекса. Сейчас давайте рассмотрим технику работы с кнопками и рычажками джойпада, которые мы будем использовать в игре.

GamePadButtons

Эта структура позволяет определить, нажата одна из кнопок джойпада или отпущена. Чтобы определить, нажата определенная кнопка или нет, необходимо использовать следующую запись:

```
if(currentState.Buttons.A == ButtonState.Pressed)
// действия
```

Эта строка кода определяет нажатие кнопки с буквой A. Для определения отпускания нажатой ранее кнопки используется уже другая запись:

```
if(currentState.Buttons.A == ButtonState.Released)
// действия
```

Аналогичные действия можно назначить на любую кнопку джойпада, в этом случае вместо буквы A необходимо подставить буквы кнопок B, X, Back или Start.

GamePadThumbSticks

Механизм получения событий с двух рычажков может на первый взгляд показаться весьма необычным. Дело в том, что структура GamePadThumbSticks основана на определении степени нажатия

В Xbox 360 вы можете одновременно подключить до четырех джойпадов, то есть одновременно в игре могут участвовать сразу четыре игрока.



Нам предстоит объединить знания, полученные из двух предшествующих разделов, и написать исходный код, позволяющий управлять кораблем в игре.



рычажков в одну из сторон. Посмотрите на пример исходного кода:

```
if(currentState.ThumbSticks.Left.X > 0.5f)
    // действия
if(currentState.ThumbSticks.Right.X < -0.9f)
    // действия
```

Поскольку у джойпада два рычага, то имеется два способа записи ThumbSticks.Left и ThumbSticks.Right. Так же можно определять, в какую из сторон или в какую часть плоскости координатной системы перемещать своего главного героя, например ThumbSticks.Left.X или ThumbSticks.Left.Y. Для сравнения степени нажатия используются значения в пределах от -1.0f до 1.0f. Определение степени нажатия рычажков влияет на скорость реакции объекта или камеры в пространстве. Например, если назначить на вращение камеры значение 0.99f, то камера будет медленно и несколько заторможенно реагировать на нажатие рычага джойпада, если же назначить значение 0.1f, то скорость реакции будет очень быстрой. То есть фактически значение степени нажатия рычага в одну из сторон назначает скорость реакции выполнения той или иной задачи.

Движение корабля по экрану

Сейчас нам предстоит объединить знания, полученные из двух предшествующих разделов, и написать

исходный код, позволяющий управлять кораблем в игре. Как вы уже знаете, для перемещения корабля в пространстве нам необходимо просто изменять его местоположение на экране, по одной или двум осям координат одновременно. Само изменение позиции корабля в игре должно происходить в методе Update(), и есть несколько способов решения этой задачи. Можно прямо в исходном коде метода Update() прописать блок кода, описывающий получения событий с джойпада. Также можно создать отдельный класс или прямо в исходном коде класса Game1 создать дополнительный метод, например с названием MoveShip(). Тогда в этом методе нужно описать всю механику работы с джойпадом, а затем вызвать метод непосредственно в игровом цикле или в методе Update(). Мы именно так и поступим. Откройте с компакт-диска новый проект Backround и перейдите в классе Game1 к методу MoveShip().

```
void MoveShip()
{
    // получаем события с джойпада
    GamePadState currentState = GamePad.GetState(PlayerIndex.One);

    /* --- первый блок --- */

    // движение корабля влево и вправо
    if (currentState.ThumbSticks.Left.X < -0.5f)
        shipPosition.X -= 10;
    else if (currentState.ThumbSticks.Left.X > 0.5f)
        shipPosition.X += 10;

    // движение корабля вверх и вниз
    if (currentState.ThumbSticks.Left.Y < -0.5f)
        shipPosition.Y += 10;
    else if (currentState.ThumbSticks.Left.Y > 0.5f)
        shipPosition.Y -= 10;

    /* --- второй блок --- */

    // не даем выйти кораблю за края экрана по оси X
    if (shipPosition.X < 0)
        shipPosition.X = 0;
    else if (shipPosition.X > screenWidth /*ширина экрана*/ - ship.Width /*ширина корабля*/)
        shipPosition.X = screenWidth - ship.Width;

    // не даем выйти кораблю за края экрана по оси Y
    if (shipPosition.Y < 0)
        shipPosition.Y = 0;
    else if (shipPosition.Y > screenHeight /*высота экрана*/ - ship.Height /*высота корабля*/)
        shipPosition.Y = screenHeight - ship.Height;
}
```

В начале исходного кода метода MoveShip() создается новый объект currentState структуры GamePadState для получения событий с джойпада. Оставшаяся часть кода метода MoveShip() состоит из двух независимых блоков исходного кода. В первом блоке происходит обработка нажатий левого рычажка GamePadThumbSticks.Left влево и вправо. Для обработки получаемых событий используется конструкция кода if/else. В переводе на русский язык эта конструкция кода обозначает следующее:

Если GamePadThumbSticks.Left нажат влево, то: позиция космического корабля по оси X уменьшается на 10 пикселей. А если GamePadThumbSticks.Left нажат вправо, то: позиция космического корабля по оси X увеличивается на 10 пикселей.

Уменьшение или увеличение позиции по оси X приводит к движению корабля по горизонтали влево и вправо. Заданная скорость в размере 10 пикселей за один кадр тестировалась много раз и оказалась наиболее удачным значением для данной игры. Что касается движения корабля по оси Y, то оно аналогично движению по оси X. Второй блок исходного кода обрабатывает ситуацию выхода космического корабля за пределы экрана телевизора с левой, правой, верхней и нижней части экрана. Если не обрабатывать ситуацию выхода корабля за пределы зоны видимости, то вы элементарно потеряете корабль где-то в виртуальном пространстве. А так корабль при столкновении с крайними точками экрана просто остается на месте без движения. После того как мы создали новый метод MoveShip(), его нужно вызвать в игровом цикле, следующим образом:

```
protected override void Update(GameTime gameTime)
{
    // Получаем события с джойпада
    if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back == ButtonState.Pressed)
        this.Exit();

    // движение корабля
    MoveShip();

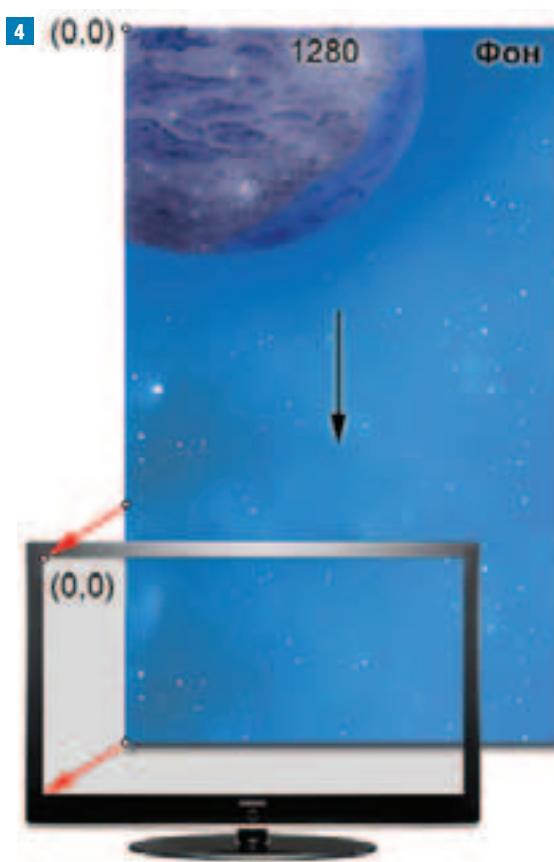
    base.Update(gameTime);
}
```

Теперь на каждой итерации игрового цикла мы будем получать с джойпада события и следить за действиями пользователя в игре. Заметьте, что у нас по-прежнему

осталась конструкция кода, получающая события с кнопки Back. Эту конструкцию кода можно также перенести в метод MoveShip() с небольшой модификацией, а можно оставить без изменений.

Фоновый рисунок

Фоновый рисунок в играх может быть реализован по-разному, например в одних играх фоновый рисунок находится в статическом состоянии и изменяется только с переходом на новый уровень. В других играх фон может двигаться в разные стороны или постоянно перемещаться в одном направлении, здесь все зависит от тех задач, которые необходимо решать в игре. Самый простой способ создания фона в игре – это использование большого графического изображения, размером в экран телевизора. В этом случае вам нужно просто вывести рисунок на экран позади всей игровой графики. Точка вывода рисунка – это два нулевых значения по обеим осям координат (рис. 3). Другой, более сложный способ формирования фонового рисунка заключается в создании полноценной игровой карты. В этом случае художник рисует большой набор разнородных элементов карты (например камни, строительные блоки, колонны, песок, трава...) и соединяет весь рисунок воедино, но так, чтобы все элементы были одинакового размера. Потом он создает в одном из редакторов игровую местность (карту), которая строится по принципу мозаики. В свою очередь, программист использует эту карту по назначению и добавляет в исходный код механизм вывода фонового рисунка на экран (рис. 4). На сайте клуба разработчиков игр по адресу <http://creators.xna.com>, можно найти пример реализации этого способа представления фонового рисунка на экране. Еще один интересный способ создания фонового рисунка заключается в заполнении всего пространства экрана телевизора одним единственным графическим изображением (рис. 5). В этом случае нужно нарисовать кусок определенной местности, да так, чтобы, когда вы соберете все кусочки воедино, на стыках фона не было заметно, что он сделан из кусков. Мы как раз и будем использовать этот озученный способ. Для этих целей в графическом редакторе было сделано простое изображение куска черного космического неба со звездами размером 256x256 пикселей. Я все-таки не художник, поэтому нарисовать нечто большое мне просто не под силу. Само изображение неба мы размножим в игре по всему экрану и заставим двигаться весь сформированный таким образом фон, в цикличном



режиме сверху вниз, что позволит нам создать иллюзию движения корабля в космическом пространстве.

Звездное небо

Итак, займемся космическим пространством. Перейдем к исходному коду класса Game1 и в области глобальных переменных добавим три новые строки кода:

```
public Texture2D background;
float scroll = 0;
int screenWidth, screenHeight;
```

Объект background класса Texture2D будет представлять в игре изображение космического неба background.png. Здесь механизм работы с 2D-графикой абсолютно идентичен механизму работы с кораблем, который мы рассмотрели в прошлом номере журнала «СИ». Во второй строке кода создается дополнительная переменная scroll. С помощью этой переменной мы будем перемещать фоновое изображение в пространстве, о чем поговорим чуть позже. В последней строке этого блока кода создаются две дополнительные переменные screenWidth и screenHeight, которые будут содержать текущие размеры экрана. Объявив эти переменные в глобальной области класса Game1, мы далее в конструкторе этого класса инициализируем их значениями ширины и высоты экрана телевизора:

```
screenWidth = graphics.PreferredBackBufferWidth;
screenHeight = graphics.PreferredBackBufferHeight;
```

Впоследствии эти переменные будут использоваться для правильного отображения звезд-

ного неба на экране телевизора. Переходим в классе Game1 к методу LoadGraphicsContent() и загружаем в игру рисунок черного космического неба со звездами:

```
background = content.Load<Texture2D>("Content//Textures//background");
```

Так же как и в случае с космическим кораблем, для загрузки фонового рисунка используется метод Load<Texture2D>(). В параметре этого метода указывается полный путь к графическому файлу background.png. Загрузив в игру рисунок звездного неба, можно переходить к методу Draw(). Как вы помните, он предназначен для рисования игровой графики на экране, причем все действия должны выполняться между вызовами Begin() и End(). Добавляем между этими двумя методами следующие строки кода:

```
for (int x = 0; x <= screenWidth/background.Width; x++)
{
    for (int y = -1; y <= screenHeight/background.Height + 1; y++)
    {
        Vector2 positionBackground = new Vector2(x * background.Width, y * background.Height
        +((int)scroll) % background.Height);
        spriteBatch.Draw(background, positionBackground, Color.White);
```

Для начинающего программиста эта конструкция кода может на первый взгляд показаться несколько сложной. Вкратце суть работы этого кода заключается в том, чтобы с помощью циклов

for заполнить экран телевизора изображением background.png по горизонтали и вертикали, согласно той методике, которая была озвучена ранее. Если вы сразу не разберетесь с этим кодом, то ничего страшного нет, отнеситесь к этому блоку кода как к черному ящику. Единственное, хочу обратить ваше внимание на два очень важных аспекта в использовании этого блока кода. Первый важный момент связан с очередностью вывода графики на экран. Если вы внимательно посмотрите на полный исходный код класса Game1 проекта Background, то в методе Draw() заметите, что приведенный блок кода звездного неба располагается до рисования корабля на экране – это очень важно! Здесь имеет место правило очередности рисования графики на экране.

Помните: все то, что вызывается в методе Draw() позже, всегда накладывается поверх уже имеющейся графики. Если представить себе графику игры в виде слоев, то получится такая многослойная луковица, где каждая последующая строка кода перекрывает собой предыдущую. Поэтому очень важно рисовать космический корабль поверх звездного неба, а не наоборот, поскольку звездное небо тогда просто закроет собой корабль и его не будет видно на экране. Второй нюанс связан с переменной scroll. Эта переменная необходима нам для циклического перемещения фона по экрану, поэтому дополнительно в методе Update() мы будем изменять ее значение на каждой итерации игрового цикла следующим образом:

```
protected override void Update(GameTime gameTime)
{
    // Получаем события с джойпада
```

```
if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back==ButtonState.Pressed)
    this.Exit();
```

```
// движение корабля
MoveShip();
```

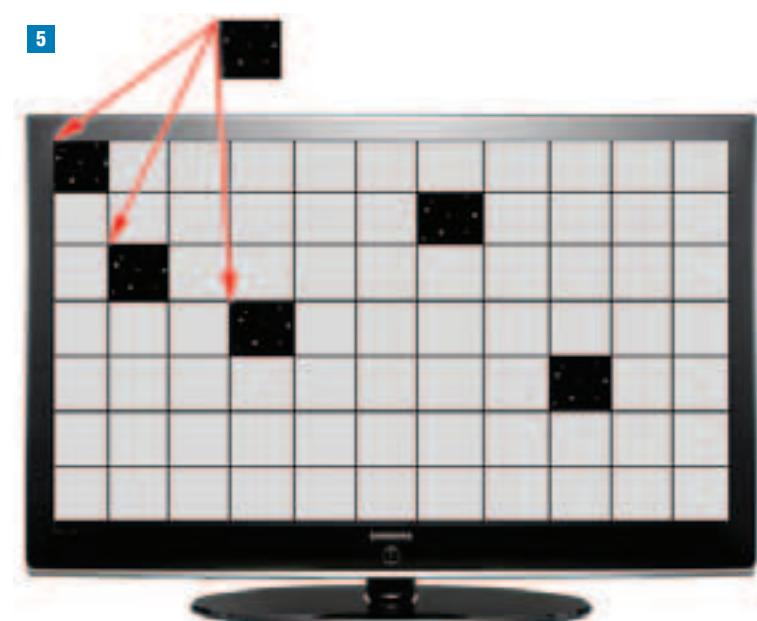
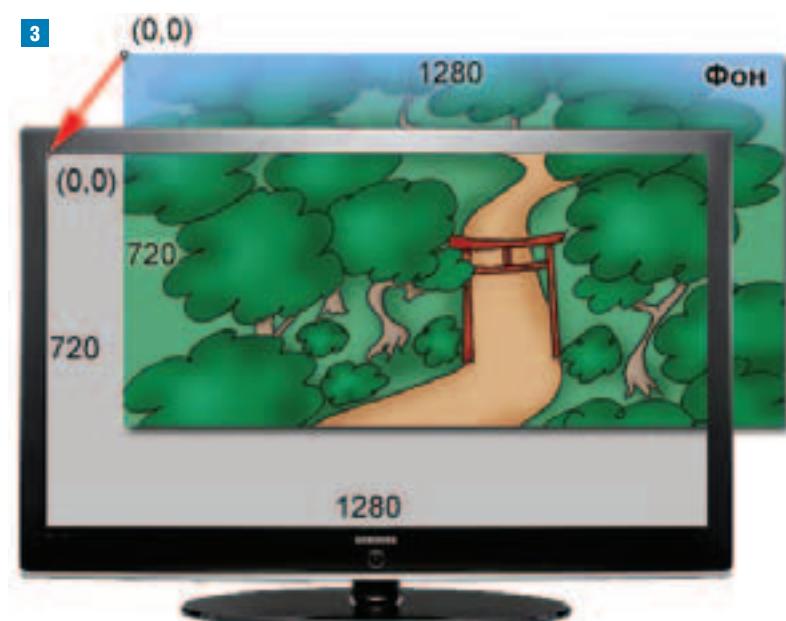
```
// Перемещаем фон сверху вниз
float speed = 200
* (float)gameTime.ElapsedRealTime;
TotalMilliseconds/ 1000.0f;
scroll += speed;
```

```
base.Update(gameTime);
```

К перемещению фона по экрану в методе Update() имеют отношение две строки кода, следующие после комментария «Перемещаем фон сверху вниз». В этих строках мы сначала создаем дополнительную переменную speed, которая задает скорость движения звездного неба, а затем будем увеличивать эту переменную на каждой новой итерации игрового цикла. В итоге переменная scroll у нас постоянно обновляется или увеличивает свое значение, а поскольку эта переменная используется для задания точки вывода фона на экране в методе Draw(), то сам фон будет постоянно перемещаться по экрану сверху вниз с циклической периодичностью.

Таким вот нехитрым способом мы добиваемся иллюзии движения звездного неба в игре. Откомпилируйте проект Background, передайте его на Xbox 360 и посмотрите, как работает программа. На сегодня это все, ждите следующего номера журнала, в котором мы добавим в игру летящие навстречу кораблю метеориты и другие дополнительные элементы игровой графики. ☐

Очень важно рисовать космический корабль поверх звездного неба, а не наоборот, поскольку звездное небо тогда просто закроет собой корабль.



Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

В ЦЕНТРЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Российская компания Desten совсем недавно представила новую модель мультимедийного центра, отвечающего всем современным требованиям. От традиционных ПК эту HTPC (Home Theater Personal Computer) систему отличает уменьшенный форм-фактор и простота управления. Медиацентр Desten eStudio 924QM обеспечивает возможность приема теле- и радиосигнала, а также работы с видео и аудио. В качестве платформы была использована материнская плата ASUS P5B Deluxe на базе набора системной логики Intel P965 Express. Система оснащена четырехъядерным процессором Intel Core 2 Quad Q6600, оперативной памятью DDR2-800 общим объемом 2048 Мбайт, а также видеокартой NVIDIA GeForce 8600 GT, которая полностью совместима с новым API DirectX 10. Этот адаптер поддерживает технологию NVIDIA PureVideo HD, что позволяет



добраться до превосходного качества воспроизведения видео в формате HD. Медиацентр DESTEN eStudio 924QM имеет обширный набор контроллеров и поддерживаемых ими интерфейсов. Пользователю доступны: сетевой Ethernet-интерфейс, набор портов USB 2.0 (два на передней и четыре на задней панели медиацентра) и пара портов IEEE-1394a. Непревзойденное качество звучания обеспечивает плата Creative X-Fi Xtreme Music. Обойдется такой компьютер в \$2300.



ПЕРЕШАГНУТЬ РУБЕЖ

Компания Samsung анонсировала свой первый жесткий диск с высочайшей плотностью записи, емкость которого составляет 1 Тбайт. Инженеры использовали революционную схему с применением всего трех магнитных пластин, что позволяет достичь нового уровня надежности. Приводы из новой серии под названием F1 разработаны с использованием многих других технологий Samsung. Уровень акустического шума и вибраций у винчестеров Samsung F1 был уменьшен благодаря NoiseGuardO и SilentSeekO. Оригинальная конструкция позволяет приводу выдерживать нагрузки до 70 г, что говорит о высокой надежности новых моделей. Благодаря прошивке ПО SHOS, датчику RV, обеспечивающему устойчивость к вибрациям, и невысокому энергопотреблению однокристальной системы при низковольтном питании F1 Series демонстрирует улучшенные рабочие характеристики. Кроме того, технология PMR обеспечивает повышенную стабильность записи этого привода при перепадах температуры. Если говорить о рабочих характеристиках, то привод из линейки Samsung F1 емкостью 1 Тбайт оснащен интерфейсом SATA с кэшем 32 Мбайт. Каждая пластина рассчитана на 334 Гбайт, а скорость вращения шпинделя равна 7200 об/мин. Время средней наработки на отказ, установленное производителем, эквивалентно 1.2 млн часам.

ВСТАНЬТЕ В РЯД

Порадовала выпуском новой серии и компания LG. В линейке мониторов M8WA представлены три модели с диагоналями 19, 20 и 22 дюйма, которые полностью соответствуют рекомендациям IDT (Industrial Tool Kit) корпорации Microsoft. Каждый из этих мониторов оснащен интерфейсами S-Video, SCART и Audio In/Out. Благодаря им к дисплею напрямую можно подключать такие устройства, как DVD-плеер, видеокамера или игровая консоль. Наличие встроенного TV-тюнера позволит использовать монитор из серии LG M8WA как обычный телевизор, подключив кабель от телевизионной антенны – в комплекте имеется даже пульт ДУ. Помимо функциональных возможностей эстеты оценят приятный строгий дизайн, близкий к классическому исполнению. Инженеры оснастили новые мониторы от LG и встроенными динамиками, по 3 Вт каждый. Кнопки управления предусмотрены в верхней части дисплея. В мониторах LG M198WA, LG M208WA и LG M228WA используется технология Digital Fine Contrast (DFC), позволяющая увеличить динамическую составляющую контрастности до 3000:1. Заявленное время отклика для каждой модели – 5 мс. Самая дорогая модель будет стоить около \$580.

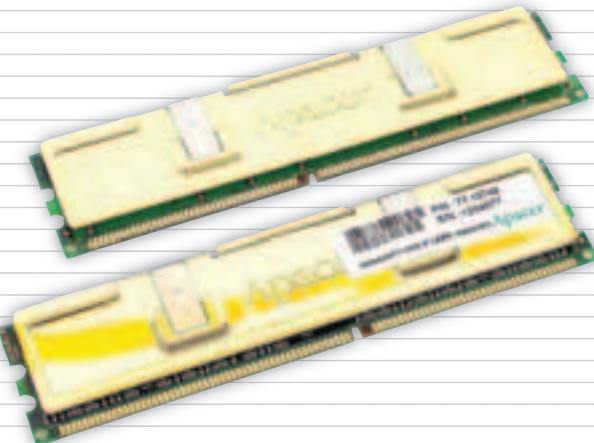


ВОТ И МЛАДШЕНЬКИЕ

Компания NVIDIA медлила с выпуском серийных плат восьмой серии из категории Middle- и Low-End сколько это было возможно. Подобной дорогой пошла и AMD – ознакомиться с видеокартами Radeon HD 2600 и Radeon HD 2400 мы можем только сейчас. Официальным партнером ATI (теперь уже AMD) была компания Sapphire, из-под пера которой всегда появлялись видеокарты в красно-белой раскраске чуть ли не первыми. Этот случай не исключение. Помимо стандартных версий Sapphire Radeon HD 2600XT и Sapphire Radeon HD 2400XT на прилавках магазинов появятся версии с приставкой PRO. Что касается самой представительной и ожидаемой модели Sapphire Radeon HD 2600XT, то в данном случае графический процессор будет использовать 120 унифицированных блоков, 256-битную шину обмена с памятью, а также поддержку всех традиционных прелестей, присущих топовой модели. Пользователю доступна технология AMD Crossfire, разрешение вплоть до 2560x1600 по каналу Dual-Link DVI и возможность работать с видео высокой четкости Full HD 1080p. Объем памяти, установленный на данную плату, равен 512 Мбайт DDR3. Отметим, что PRO-версия удостоится только 256 Мбайт памяти DDR2. Цена на данный момент не сообщается.

ТРЕТИЙ НЕ ЛИШНИЙ

Сотрудники тестовой лаборатории уже держали в руках системные платы с поддержкой DDR3, а значит, не за горами появление серийных образцов памяти нового поколения. Компания Apacer уже давно занимается производством планок ОЗУ под своей маркой. И вот нас ожидают в скором времени экземпляры формата DDR3. Схемы будут использовать архитектуру с восьмивитной выборкой и диапазоном частот от 800 до 1600 МГц. Рабочее напряжение, по сравнению с DDR2, понижено до 1.5 В. Новый дизайн ASR позволил снизить температуру ядра DDR3 уменьшением частоты регенерации без риска повреждения данных. На сегодняшний день известно о выпуске двух типов в серии – DDR3-1066 и DDR3-1333, которые будут представлены наборами по 512 Мбайт и 1024 Мбайт на планку. Цена не сообщается.

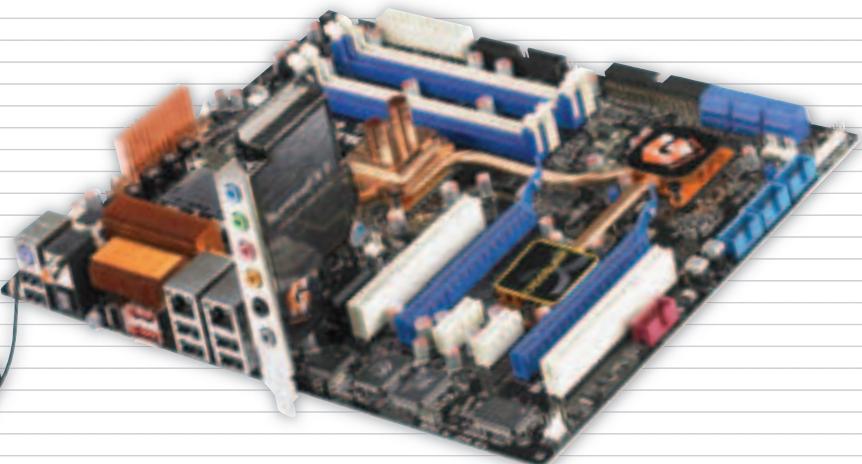


ВНЕШНОСТЬ ОБМАНЧИВА

Портативных плееров на прилавках магазинов столько, что единственным разумным критерием выбора остается только внешний вид. Поэтому производителям приходится в прямом смысле этого слова следить за стилем, не забывая, конечно, и о сути. Компании Cowon удалось изготавливать отличный плеер, возможности которого более чем обширны, а внешний вид заставит волноваться самых трепетных любителей прекрасного. Если бы не миниатюрные размеры, Cowon iAudio F2 можно было бы принять за мобильный телефон – очень уж знакомо расположение девяти кнопок управления и форма корпуса. Подобно прочим решениям от Cowon, рассматриваемый плеер обладает одной из самых мощных систем экстраполяции и настройки звучания. Проигрыватель Cowon iAudio F2 поддерживает все популярные форматы, как то: MP3, WMA, OGG, WAV и FLAC. Что касается видео, то, несмотря на небольшой дисплей с диагональю 1.3" и разрешением 128x160, просмотр не сильно напрягает глаза. Файлы можно передавать через USB напрямую и применять плеер как переносной накопитель. Среди прочих особенностей стоит отметить возможность использовать проигрыватель как будильник, записывать с радио и пользоваться микрофоном. Литий-полимерный аккумулятор способен работать 22 часа при непрерывном воспроизведении – так заявляет производитель. Плеер с емкостью памяти 1 Гбайт будет стоить около \$100.

БЛИЦ-ИГРА

Совсем недавно серия системных плат Republic of Gamers была представлена только тремя решениями, о которых мы не раз писали в рубрике. Однако в начале июля в Тайбэе состоялась презентация еще одного представителя семейства ROG, а именно платформы ASUS Blitz Extreme. Плата построена на чипсете Intel P35 Bearlake. Дело в том, что охлаждение северного моста спроектировано таким образом, что без замены охлаждения к радиатору можно подключить систему жидкостного охлаждения. В данном случае кулер попросту играет роль водоблока. Плата ASUS Blitz выйдет в продажу в нескольких модификациях. Помимо вышеупомянутой ASUS Blitz Extreme, стоит в скором времени ожидать менее производительные, но столь же интересные ASUS Blitz Formula и ASUS Blitz Extreme. Ориентировочные цены на момент выхода пресс-релиза оглашены не были, но вряд ли стоит сомневаться в запредельной стоимости этих продуктов.



БРЮКИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ

Портативный проигрыватель – вещь полезная, но как бывает жаль, когда не можешь порадовать себя и близких взрывающими мозг композициями Вивальди или убаюкивающими сознание переливами тяжелого металла. Но к плееру колонки не подключишь, да и уровень громкости не тот. Тем не менее компания Creative нашла выход из положения. Если вы обладатель мультимедийного плеера Creative ZEN, то извлечете немоверную пользу из док-станции Creative Z600 X-Fi Sound System. Дело в том, что всего лишь парой движений плеер превращается в мощную звуковую систему, управляемую пультом ДУ. Воспроизведение обеспечивается двумя сателлитами мощностью 35 Вт на канал, а также сабвуфером мощностью 130 Вт. Стоит такая система около \$200.

ХОЛОДНЫЕ ПОДОШВЫ

ТЕСТИРОВАНИЕ ВЫСОКОЭФФЕКТИВНЫХ КУЛЕРОВ

МНОГИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ОЗАБОЧЕНЫ ВЫБОРОМ СЕРЬЕЗНОЙ СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ. И ЭТО НЕУДИВИТЕЛЬНО. ГОНКА ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ПРОЦЕССОРОВ ЗА КАЖДЫМ МЕГАГЕРЦЕМ ПРИВЕЛА К ТОМУ, ЧТО БОКСОВЫЕ СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ НЕ СПРАВЛЯЮТСЯ С ПЫЛОМ МНОГОЯДЕРНЫХ ЦП. ТАК ЧТО УСТАНОВКУ СЕРЬЕЗНОЙ СИСТЕМЫ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ПРОИЗВЕСТИ ДАЖЕ В ТОМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ НЕ СОБИРАЕТСЯ ПОЛУЧИТЬ ОТ ПРОЦЕССОРА БОЛЬШЕ ТОГО, ЧТО ПРЕДЛОЖЕНО ПРОИЗВОДИТЕЛЕМ. ПРИ ЭТОМ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАДУМЫВАТЬСЯ О ПОКУПКЕ СВО – СЕГОДНЯ НА РЫНКЕ ДОСТАТОЧНО ВОЗДУШНЫХ КУЛЕРОВ, КОТОРЫЕ СПРАВЛЯЮТСЯ ДАЖЕ С САМЫМИ ГОРЯЧИМИ КАМНИЯМИ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ РАССМОТРИМ КАК КЛАССИЧЕСКИЕ, Хорошо ЗАРЕКОМЕНДОВАВШИЕ СЕБЯ ПРОДУКТЫ, ТАК И В НЕКОТОРОМ РОДЕ ИННОВАЦИОННЫЕ РЕШЕНИЯ.

Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6700
Память: 2 x 1024 Мбайт, Corsair DDR2 XMS2
Материнская плата: Biostar TForce P965 Deluxe
Видеокарта: ASUS EAX900XTX
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda, 7200 об/мин
Блок питания: 460 Вт, Flosson

Что мы тестировали

Cooler Master Hyper TX2
 Cooler Master Mars
 Scythe SCKTN-2000 Katana 2
 Thermaltake Big Typhoon
 Titan Amanda TTC-NP04TZ TEC
 Zalman CNPS9500LED



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ТЕХНОЛОГИИ

Большинство современных куллеров использует тепловые трубы. Еще ранее производители пытались внедрить поддержку термоэлектрических модулей, однако такой подход не прижился. Сегодня некоторые модели вновь оснащаются элементами Пелетье. Для начала разберемся, как работает тепловая трубка. Патент на технологию, используемую при создании термотруб, был выдан в 1944 году инженеру Гоглеру. Внутри металлического кожуха находится рабочая жидкость. Если ранее для технических нужд использовались вода и фитиль из проволоки, то сегодня изготовители охладителей заправляют трубы смесью из воды (около 90%), азота (около 0.4%), аммиака (7%) и альдегида НС (2.7%). Чтобы представить, как работает тепловая трубка, достаточно небольшого примера. Помещаем на кухонную плиту емкость с водой и закрываем алюминиевой крышкой. Сверху кладем небольшое количество обыкновенного льда. При этом вода не закипит, пока лед полностью не растопится. Дело в том, что водяной пар конденсируется на холодной крышке и стекает обратно в виде холодной воды. Тепловые трубы работают по такому же принципу. Нетрудно понять, какую пользу приносит такой подход при охлаждении процессора. Однако в компьютерных термотрубах еще и откачан воздух, так что рабочая жидкость внутри закипает при более низкой температуре (около 30 градусов по шкале Цельсия). Тем не менее стоит задуматься – почему трубы могут работать в любом положении, тогда как обычная емкость с алюминиевой крышкой работоспособна только в одном положении? Чтобы производители могли применять трубы вне зависимости от гравитации, был использован капиллярный эффект. На деле это работает так: внутрь емкости помещают фитиль, по которому нагретая жидкость перемещается в нужную сторону. В дешевых термотрубах применяется обычная проволока из меди. Что касается эффекта Пелетье, то он был открыт еще в 1834 году часовщиком Жаном Пелетье. Традиционный опыт на эту тему был поставлен известным физиком Ленцем. В углубление между стержнями из сурьмы и висмута помещалась капля воды. Если пропускать электрический ток в одном направлении, то капля замерзнет. Если пустить ток в обратном направлении, капля испарится. Фактически на границе контакта двух полупроводников происходит либо выделение, либо поглощение тепла. Это явление и есть эффект Пелетье. Технически применить подобную находку оказалось несложно. Модуль из множества последовательно соединенных проводников (в компьютерной технике часто используют композицию никеля и меди) накрыт керамическими пластинами. При включении тока такой сэндвич будет с одной стороны выделять тепло, а с другой оставаться холодным. Если говорить о применении в системах охлаждения, то реализация напрашивается сама собой. Холодную сторону обращаем к подошве кулера, а горячая контактирует с радиаторной частью. Каков эффект такого подхода, можно увидеть, посмотрев результаты тестирования, – охладитель от компании Titan работает с применением ТЭМ-модуля.



Название	Titan Amanda TTC-NP04TZ TEC	Cooler Master Mars	Cooler Hyper TX	Thermaltake Big Typhoon	Zalman CNPS9500 LED	Scythe SCKTN-2000 Katana 2
Тип разъема:	LGA 775	LGA775 и Socket 754/939/940/AM2/F	LGA775	Socket A, Socket 478, LGA 775, Socket 754/939/940	Socket 478, LGA 775, Socket 754/939/940	478, LGA 775, Socket 754/939/940
Габариты:	140x95x170 мм	132x120x105 мм	137x90x44 мм	122x122x103 мм	85x112x125 мм	105x82x149 мм
Размеры вентилятора:	92x92x30 мм	90x90x25 мм	92x92x25 мм	120x120x25 мм	92x92x25 мм	100x100x25 мм
Скорость вентилятора:	1500 об/мин	900-3000 об/мин	650-1800 об/мин	-1300 об/мин	-1975 об/мин	-1500 об/мин
Тепловых трубок:	4	3	3	6	3	3
Шумовой порог:	-20 гб	-25 гб	-22 гб	-16 гб	-22 гб	-22 гб
Материал:	меди, алюминий	меди, алюминий	меди, алюминий	меди, алюминий	меди	алюминий, медь
Вес:	1035 г	672 г	484 г	813 г	530 г	530 г

TITAN AMANDA TTC-NP04TZ TEC

Прежде всего поражает масса охладителя. В снаряженном состоянии кулер Titan Amanda TTC-NP04TZ TEC весит больше килограмма. Внешне он напоминает боевой молот – благодаря паре вентиляторов на боках радиаторной части. Виновник торжества, термоэлектрический элемент Пелетье, находится у подошвы. С процессором контактирует медная пластина, а уже поверх нее установлен модуль ТЭМ. Надо отметить, что во избежание коррозии многие элементы кулера никелированы, в том числе и подошва охладителя. Представленная в нашем обзоре модель работает только с процессорами от Intel. Однако обладатели систем на основе решений от AMD могут приобрести точно такой же кулер, но с набором креплений под все популярные сокеты этого производителя. Через радиатор воздух прогоняется насквозь – все вентиляторы дуют в одну сторону. Несмотря на заявленные изготовителем устройства характеристики, шумит Titan Amanda TTC-NP04TZ TEC достаточно сильно. Ставится кулер не очень легко, да и есть некоторая опасность повредить системную плату при таком весе. Подошва отполирована до кристального блеска.



\$80



\$55

COOLER HYPER TX WD5000KS

Кулер поставляется в пластиковой упаковке и предназначен для монтажа на разъем LGA 775. Другие сокеты охладителем не поддерживаются. Термопасты в комплекте нет, тонкий слой уже нанесен на подошву устройства. Устанавливается охладитель очень просто, наподобие боксовых решений. На металлических ножках установлено четыре пластиковых пистона, которые фиксируются в отверстиях при повороте. Это решение позиционируется как бюджетный вариант, хотя отметим, что результаты при тестировании он показал весьма неплохие. Из меди изготовлены подошва, а также пронзающие ее насквозь три тепловые трубки. Радиатор выполнен в классической форме башенного типа. Сам кулер весьма компактен – мы устанавливали его на системную плату от ASUS с массивной системой охлаждения чипсета и схем MOSFET и не испытывали никаких-либо трудностей. Радиатор заключен в пластиковый корпус, который направляет поток воздуха в нужную сторону. Часть выходящего потока охлаждает и компоненты системной платы, благодаря выступающему элементу кожуха.



\$30

THERMALTAKE BIG TYPHOON

Этот агрегат не раз становился героем сравнительных тестов и обзоров. В комплекте с самим устройством поставляется набор креплений, а также пакетик с термопастой. Кулер построен на шести медных тепловых трубках, которые выходят из медного основания и, образуя подобие трапеции, пронзают окончаниями радиатор из алюминия. Толщина радиаторных пластин около 0.4 мм. Венчает кулер массивный вентилятор оранжевого цвета с логотипом компании. Радиатор поделен на две части, так что каждая тройка тепловых трубок занимается охлаждением своего модуля. Вентилятор защищен фигурной решеткой. Стоит отметить, что производитель предлагает пользователю при желании заменить этот активный элемент моделью с подсветкой, либо решением, оснащенным механическим регулятором оборотов. К сожалению, обработка подошвы выполнена не на должном уровне – при внимательном рассмотрении видны следы от фрезы, неровности и шероховатости. Устанавливается кулер не так легко, как хотелось бы, но при определенной сноровке будет достигнут нужный результат.



\$45



ZALMAN CNPS9500 LED

С выпуском этого агрегата компания Zalman прочно закрепила свои позиции на рынке охлаждающих устройств. Кулер Zalman CNPS9500 LED можно без преувеличения назвать шедевром в области проектирования систем охлаждения. Чего только стоит расположение тепловых трубок в форме восьмерки. Кулер полностью изготовлен из меди – это касается всех частей, кроме несущего каркаса. Концы трубок зажаты между крепежной пластиной и подошвой, которая соприкасается с процессором. Качество обработки просто превосходное, в поверхность основания можно смотреться как в зеркало. Монтаж устройства не вызывает особых проблем – легче всего охладитель ставится на разъемы AMD. Расположить кулер можно как угодно, однако производитель рекомендует направлять поток нагретого воздуха в сторону задней стенки корпуса системного блока. Несмотря на необычную форму и размеры, кулер Zalman CNPS9500 LED очень легкий. Аббревиатура LED в названии указывает на наличие диодной подсветки вентилятора. При покупке следует обратить внимание на расположение околовпроцессорных элементов блока. При наличии выступающих элементов кулер может и не установиться.



\$60

SCYTHE SCKTN-2000 KATANA 2

Японская компания Scythe уже давно работает на рынке охладительных устройств и производит весьма интересные решения. Одной из последних моделей стал кулер Scythe SCKTN-2000 Katana 2 – модификация хорошо известного многим пользователям охладителя. Поставляется он в небольшой, но красочной картонной коробке, на которой помимо характеристик устройства указаны и основные достоинства. Производитель предусмотрел легкую систему замены вентилятора на любой другой, возможность ориентации в любом из четырех направлений, а также овальный контакт пластин радиатора для повышения эффективности теплообмена. По сравнению с ранней версией Scythe SCKTN-2000 Katana не претерпел серьезных изменений. Структура радиатора осталась прежней – его ребра наклонены вниз под углом. Однако эта модель обзавелась дополнительной тепловой трубкой. Уровень полировки подошвы близок к идеалу. Порадовал также низкий уровень шума.

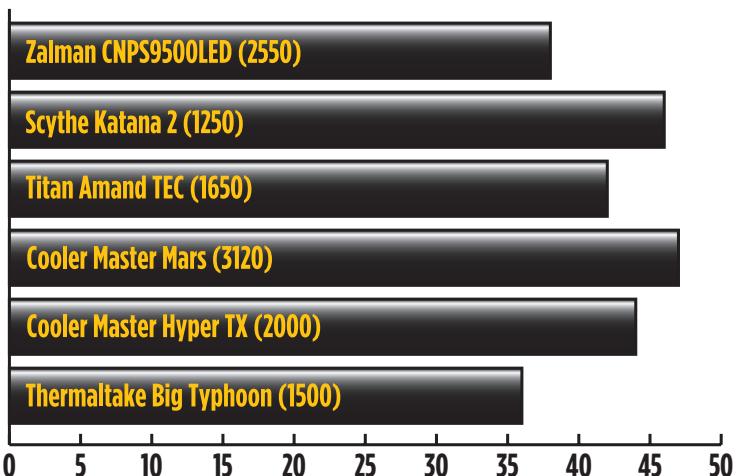
\$35



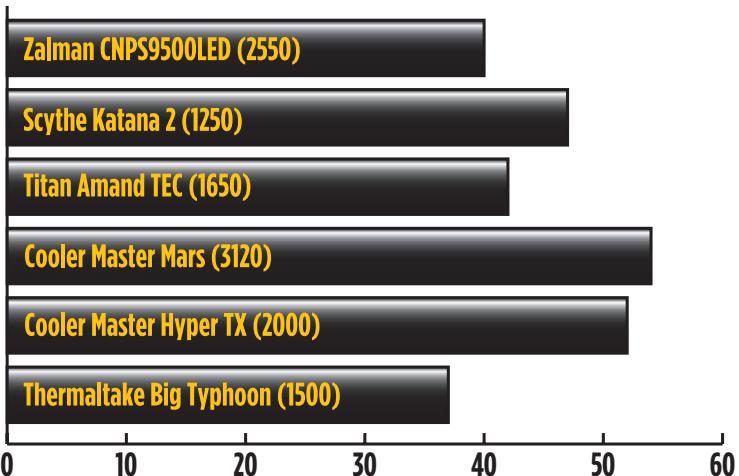
ТЕСТИРОВАНИЕ ВЫСОКОЭФФЕКТИВНЫХ КУЛЕРОВ

Результаты тестирования

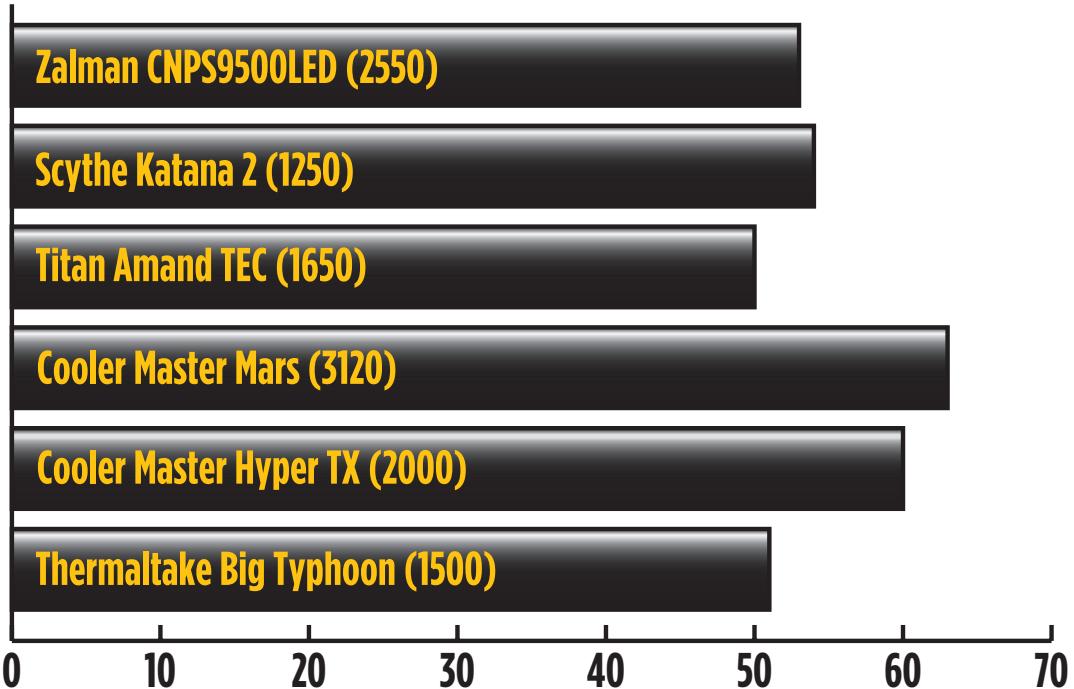
РЕЖИМ ПРОСТОЯ



РЕЖИМ ГРАФИЧЕСКОЙ НАГРУЗКИ (QUAKE 4)



РЕЖИМ ПОЛНОЙ НАГРУЗКИ НА ЦП



Выводы

Мы специально отобрали в данный обзор высокопроизводительные модели разных ценовых категорий, чтобы показать независимость стоимости от результата. Что касается наград, то хотелось бы отметить классический во всех отношениях кулер, который, несмотря ни на что, удерживает пальму первенства. Речь идет о системе Thermaltake Big Typhoon, которая получает

награду «Выбор Редакции». За отличный уровень производительности при невысокой цене награду «Лучшая покупка» мы отдаем Scythe SCKTN-2000 Katana 2. Но нельзя забывать и об инновационном Titan Amanda TTG-NP04TZ TEC. Судя по результатам, у модуля Пелетье большое будущее, так что в скором времени ждем другие, не менее интересные модели.

SAPPHIRE RADEON HD 2900 XT

ВИДЕОМИЛЛЕНИУМ



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

МЫ УЖЕ НЕ ТОЛЬКО ПИСАЛИ О ВЫПУСКЕ ВИДЕОПЛАТ НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА ATI R600, НО И РАССКАЗЫВАЛИ ОБ ИХ АРХИТЕКТУРЕ. СЕГОДНЯ МЫ ПОЗНАКОМИМ ВАС С САМЫМ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫМ ВАРИАНТОМ ГРАФИЧЕСКИХ АДАПТЕРОВ НОВОЙ ЛИНЕЙКИ, КОТОРЫЙ ИЗГОТОВЛЕН КОМПАНИЕЙ SAPPHIRE – ОФИЦИАЛЬНЫМ ПАРТНЕРОМ AMD.

Не будем вновь обращаться к особенностям архитектуры. Скажем лишь, что графический процессор ATI R600 изготовлен с применением 80-нм техпроцесса. Младшие модели, рассчитанные на сегменты рынка Low- и Middle-End, оснащены версиями графического ядра, сделанными уже с применением 65-нм норм. Их переход на новый технологический уровень запланирован ближе к концу этого года. Внешне новинка напоминает ATI Radeon X1950 XTX. С той лишь разницей, что длина была увеличена где-то на 36 мм. В маленький корпус такой адаптер точно не поместится! На текстолите ярко-красного цвета монтирован металлический каркас – изображений надежности. Принадлежность к семейству продуктов Sapphire можно определить только благодаря наклейке на вентиляторе. Кожух системы охлаждения остался красным, как и декоративные разводы в форме языков пламени на корпусе. Плата оборудована двумя разъемами DL DVI, не говоря уже о традиционном выходе Video-Out. К одному из разъемов DVI можно подключить специальный переходник и работать с HD-телеvisorами и мониторами. Отдельного внимания, как всегда, заслуживает система охлаждения. На межном основании расположены тонкие ребра, которые соединены с подошвой радиатора посредством тепловых трубок. Охлаждение платы Sapphire Radeon HD 2900 XT выполнено в двухслотовом варианте, то есть турбина работает на вы-

дув из корпуса. Вентилятор, установленный в данном случае, относительно тихий. По крайней мере, шум не вызывает дискомфорта. Металлический каркас, о котором велись речь ранее, снабжен термопрокладками – таким образом, производитель решил для отвода тепла задействовать даже не предназначенные для этой цели элементы конструкции. Рассматриваемая видеокарта оборудована двумя разъемами питания, причем один из них восемиконтактный. К нему можно подключить еще один стандартный 6-пиновый коннектор, однако при таком подходе будет недоступна функция автоматического разгона ATI OverDrive. Интересно также, что на верхнем торце устройства расположено два контакта для подключения мостиков Crossfire. Скорее всего, производитель готовится к последующему введению поддержки одновременной работы четырех адаптеров. Память стандарта GDDR3 собрана на 16 схемах производства Hynix. Половина из них расположена на лицевой стороне, а остальные восемь на тыльной части текстолита. Работает память на частоте 825 МГц, ее общий объем 512 Мбайт. Работа видеовхода обеспечивается традиционным контроллером ATI Theater 200. В комплекте с видеокартой счастливый обладатель Sapphire Radeon HD 2900XT получает игру Half-Life: Episode 2. Помимо этого к плате прилагается полная версия программного пакета Futuremark 3DMark'06.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

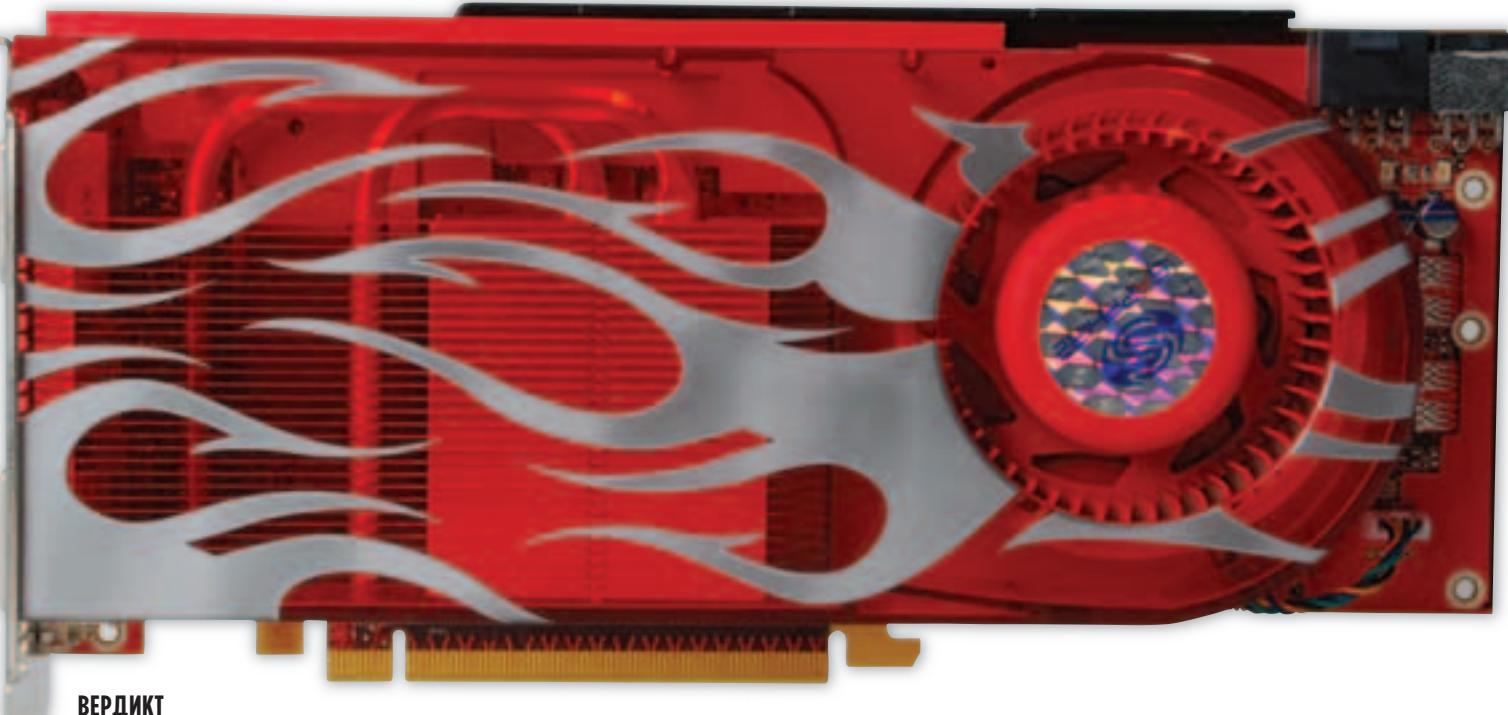
Процессор	AMD Athlon 64 X2 5000+ Brisbane
Системная плата	Asus M2N32 SLI Deluxe, Сокет AM2
Память	2 x 1024 Мбайт, Kingston DDR2-800 SDRAM
Винчестер	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания	450 Вт, Floston

РЕЗУЛЬТАТЫ

3DMark'05	15325 Marks
3DMark'06	11512 Marks
Quake 4, 1600x1200, 4xAA, 16xAF	96 FPS
FEAR, 1600x1200, 4xAA, 16xAF	61 FPS
Half Life 2, 1600x1200, 4xAA, 16xAF	101 FPS

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование процессора	ATI R600
Количество потоковых процессоров	320
Количество текстурных блоков	16
Частота ядра	740 МГц
Частота памяти	825 МГц
Объем памяти, тип способность	512 Мбайт GDDR3
Шина памяти	Двунаправленная Ring Bus, 512 бит в каждую сторону
Скорость обработки пикселей	47,5 млрд пикселей в секунду
Скорость обработки полигонов	740 млн полигонов в секунду
Количество транзисторов	700 миллионов
Техпроцесс	80 нм



ВЕРДИКТ

Видеокарта Sapphire Radeon HD 2900 XT оставляет положительное впечатление. Плата отличается не только высоким уровнем производительности, но и широкой функциональностью, не говоря уже о стиле внешнем виде и приличной комплектации. Не удалось избежать серьезных требований к блоку питания, но после перехода на 65-нм техпроцесс уровень энергопотребления заметно снизится. Стоит отметить, что Sapphire Radeon HD 2900 XT – это не флагманская модель. Планируется также выпуск модели ATI Radeon HD 2900 XTX, которая станет самой мощной видеокартой из всей линейки.

ECS G33T-M2

ПЛАТФОРМЕННАЯ ГРАФИКА

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ НА ОСНОВЕ ЧИПСЕТА INTEL BEARLAKE СОБРАНА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ INTEL P35 – НАИБОЛЕЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОГО НАБОРА ИЗ ВСЕЙ СЕРИИ. НО НЕ СТОИТ ЗАБЫВАТЬ, ЧТО В ЛИНЕЙКЕ ЕСТЬ РЕШЕНИЯ СО СРАВНИТЕЛЬНО МОЩНОЙ ИНТЕГРИРОВАННОЙ ГРАФИКОЙ. РЕЧЬ, КОНЧЕНО ЖЕ, ИДЕТ О МОДИФИКАЦИИ INTEL G33.

Большинство платформ со встроенной графикой принаследуют рынку Low-End. Эти системные платы предназначены для пользователей со скромным бюджетом или просто для тех, кто не желает тратить большую сумму на высокопроизводительный графический адаптер. Но и встроенный видеоконтроллер может оказаться неплохим. Поиграть удастся, причем во многих случаях с успехом. Модель, которую мы испытывали, изготовила компания Elitegroup. Плата собрана в форм-факторе MicroATX на текстолите фиолетового цвета. Логично предположить, что раз устройство работает на основе набора логики от Intel, оно поддерживает процессоры той же марки. В принципе, плата будет функционировать с любым популярным ЦП, который рассчитан на разъем LGA775. При желании можно установить и четырехъядерный Intel Quad Core. Вокруг разъема достаточно места, чтобы установить массивный кулер. Набор логики использует двухчиповую структуру. Поскольку плата не предназначена для разгона, охлаждение минимальное. На северном мосту установлен алюминиевый радиатор черного цвета. Южный мост обошелся тонкой пластинкой с логотипом компании, которая соединяется с чипом с помощью термоклея. Разъемов для памяти четыре, что приятно. Обычно производители компактных системных плат уменьшают возможный объем до 4 Гбайт и оставляют только два слота памяти. В нашем случае порог 8 Гбайт. Установить можно модели формат-

та DDR2-800 и младше. Модули с более высокой частотой работы вряд ли понадобятся обладателю платформы ECS G33T-M2, ведь и разгонным потенциалом она не обеспечена.

Встроенный графический чип Intel GMA3100 поддерживает в полном объеме возможности DirectX 10, а также технологию Intel Clear Video. Если пользователю необходима более высокая производительность, то возможна установка дискретного графического адаптера в PCI Express x16. Что касается прочих разъемов расширения, то имеется один PCI Express x1 и пара слотов PCI 2.0. Подключение носителей производится только через интерфейс SATA II. Всего предусмотрено четыре порта. Так что придется приобретать оптический дисковод, который подключается к SATA-разъему. На плате имеется также и FDD-разъем. К нему можно подключить кардридер, флан-бас или даже привод для магнитных дисков. Интересным кажется присутствие восьмиканального HDA-кодека от Realtek – на звук производитель не поспешился. На заднюю панель выведены четыре USB-порта (еще четыре можно получить с помощью дополнительных соединений), сетевой RJ-45, аналоговый разъем для подключения монитора и аудиовыходы. На плате есть большое количество распаянных, но не реализованных площадей, в том числе и для LPT. Судя по распайкам, пара дополнительных SATA-портов, разъемы IDE, IEEE1394 и LPT доступны в более производительной дорожной версии той же платы.

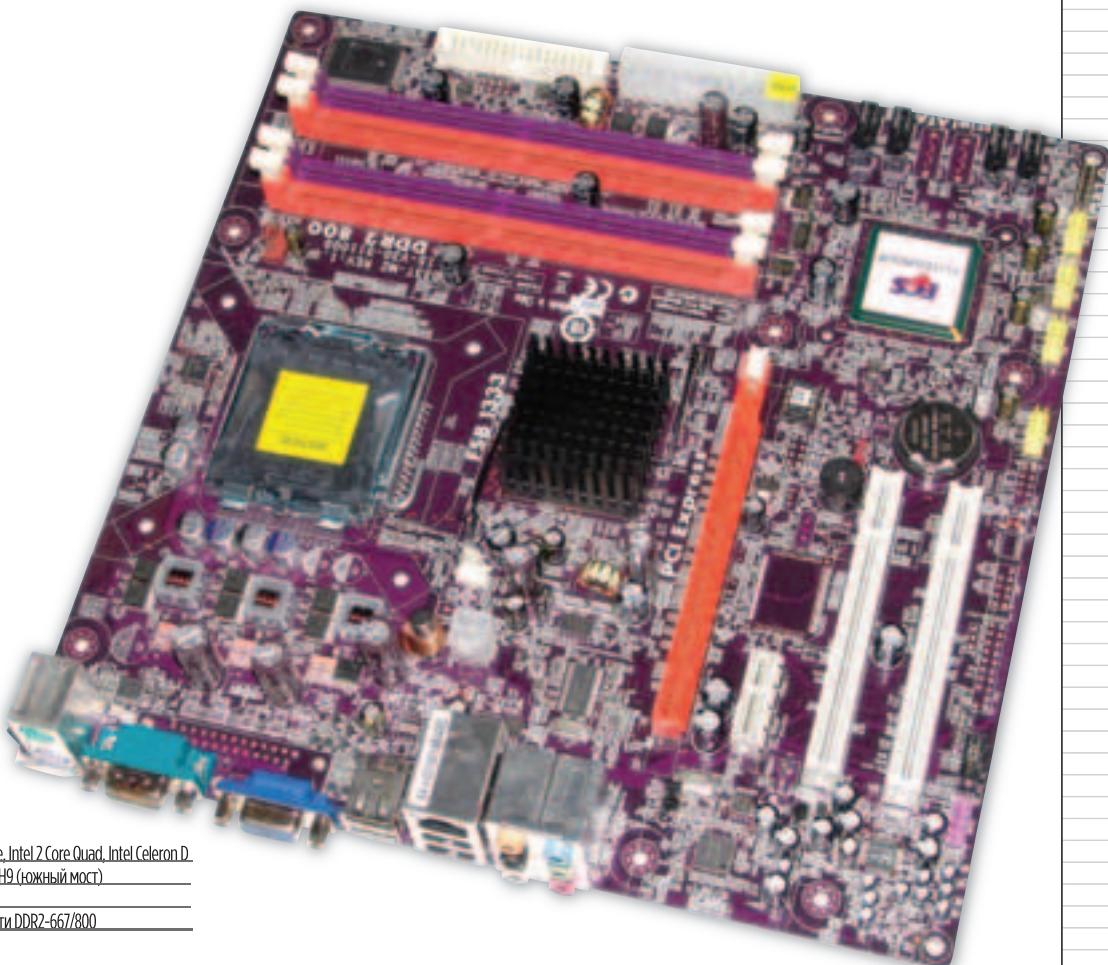


Автор:
Евгений Попов
porov.e@gameland.ru

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core 2 Duo E6700
Память	2 x 1024 Мбайт. Kingston DDR2-800 SDRAM
Видео	Встроенный чип Intel GMA 3100 Sapphire Radeon X1300, 256 Мбайт
Винчестер	80 Гбайт. Seagate Barracuda 7200 rpm. IDE
Блок питания	450 Вт. Flostion

\$85



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессоры	Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Extreme, Intel 2 Core Quad, Intel Celeron D, Intel G33 (северный мост) + Intel ICH9 (южный мост)
Чипсет	Intel G33
Графика	Интегрированный Intel GMA3100
Память	4 слота (8 Гб максимум) для памяти DDR2-667/800
Слоты расширения	1x PCI Express x16 1x PCI Express x1 2x PCI 2.0
Хранение данных	4x SATA II, 1x FDD
Звук	8-канальный HDA кодек Realtek ALC883
Сеть	Realtek Gigal AN 811B
Форм-фактор	mATX, 244x244

РЕЗУЛЬТАТЫ

	Результаты Intel GMA 3100	Результаты Sapphire Radeon X1300
3DMark'05	1789 Marks	2011 Marks
Half Life 2, 1024x768, No AA, No AF	42 FPS	67 FPS
Doom 3, 1024x768, No AA, No AF	18 FPS	29 FPS
Far Cry, 1024x768, No AA, No AF	25 FPS	38 FPS
3DMark'06, SM 2.0 Test	379 Marks	402 Marks

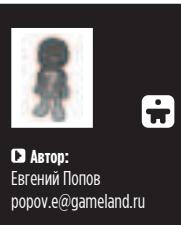
ВЕРДИКТ

Системная плата ECS G33T-M2 не для современных игр. Даже при наличии современного чипсета производителем урезаны возможности до предела. Чего только стоит отсутствие IDE-разъема – пока еще важного и широко распространенного. Что касается встроенного графического контроллера, то он не так уж и плох, как может показаться на первый взгляд. Мы сравнили его с внешним адаптером Sapphire Radeon X1300 и получили неплохие результаты. Если вы любитель старых игр, а обширные графические возможности вам ни к чему, то ECS G33T-M2 – стойкий выбор.

ИГРА В КАРТЫ КАК РАБОТАЮТ СОВРЕМЕННЫЕ ВИДЕОПЛАТЫ

Общие понятия

Подробно рассказать в нашей статье обо всех особенностях очень тяжело, и мы предусмотрели определенный уровень упрощения, который пойдет, надеемся, не в ущерб общему пониманию сути вопроса. Надеемся также, что весь этот материал будет доступен даже новичкам. Итак, что собой представляет видеокарта. Прежде всего, это кусок текстолита, на котором расположены радиотехнические элементы, печатная плата – многослойная. То есть на каждом уровне, разделенном диэлектрическим покрытием, расположены свои контактные дорожки, что позволяет изготавливать более компактные устройства. Свободная энциклопедия Wikipedia (<http://ru.wikipedia.org>) дает собственное определение графическому адаптеру. Видеокарта – это устройство, преобразующее изображение, находящееся в памяти компьютера, в видеосигнал монитора. Так почему же на рынке такое большое количество разнообразных предложений, если задачи столь просты? Дело в том, что видеокарта занимается всем, что связано с обработкой графики, будь то сложные математические вычисления или что-то другое. Чем быстрее карта выполнит операцию, тем она лучше. В зависимости от сложности операции, требуется различное количество времени. Оценки скорости выполнения производятся либо с помощью синтетических тестов, либо с помощью батчников, которые измеряют количество кадров в секунду в играх при заданной нагрузке.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gamel.ru

История

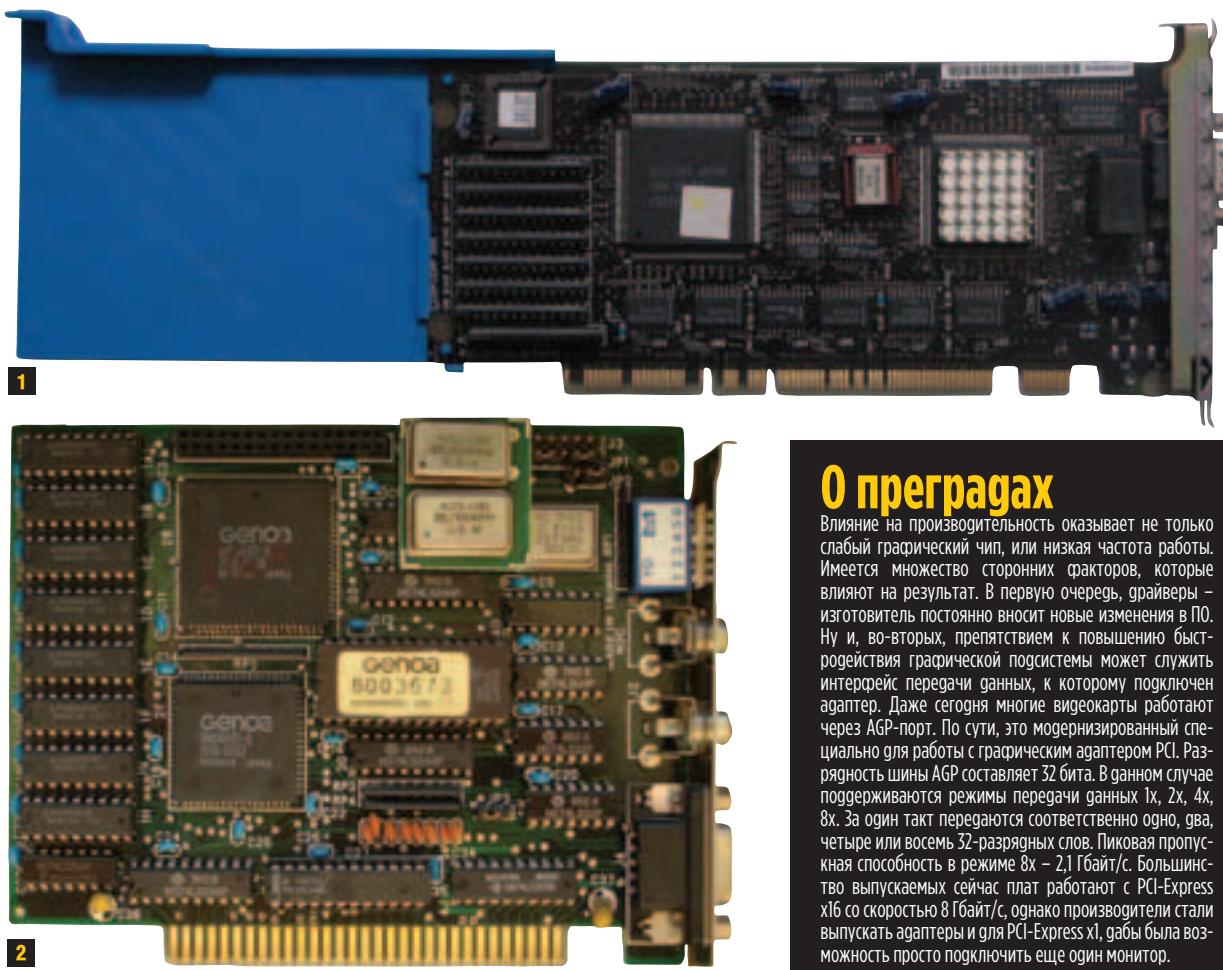
По праву первой видеокартой можно считать адаптер MDA (Monochrome Display Adapter) для системы IBM PC, которая была выпущена в 1981 году. Работать с графикой и передавать цветовую информацию эта плата не могла. Фактически MDA работала только в текстовом режиме при разрешении 720x50 точек. Имелось пять характеристик, которые плата могла придать тексту: обычный, яркий, подчеркнутый, мигающий и инверсный. Цвет букв мог быть либо монохромным, либо изумрудным или янтарным. Годом позже компания Hercules изготовила следующую версию графической платы, которая получила название HDC. Графическое разрешение осталось на прежнем уровне, однако эта плата могла поддерживать две графические страницы. Но работать с графикой контроллер HDC все же не смог. Все же компания IBM стала первой, кто изготовил плату, поддерживающую цветовые режимы. С графической работой можно было в разрешениях 320x200 или 640x200 (монохром). Здесь было доступны четыре палитры с четырьмя цветами каждая. Улучшенной версией стал Enhanced Graphics Adapter с палитрой до 64 цветов. Такое количество получилось путем регулировки яркости в трех направлениях: нормальный, 2/3 яркости и 1/3 яркости. Многоцветный адаптер MCGA отличался увеличенной палитрой до 262144 (64 уровня яркости по каждому цвету). Однако более всего геймерам со стажем известна модель VGA (Video Graphics Array) от той же IBM. Она стала прародителем всех сов-

ременных видеокарт. Здесь был использован впервые квадратный пиксель, а разрешение для работы с графикой было выведено на новый стандарт – 640x480 (соотношение сторон экрана стало 4:3). Дальше появилась усовершенствованная XGA с повышенной глубиной цвета и промежуточная модель IBM 8514/а. В 1991 году пользователи могли получать первые весомые результаты от графических адаптеров. Дело в том, что при использовании VGA-адаптера (Super VGA) можно было регулировать частоту кадров, использовать режимы True Color (16,7 млн оттенков) и High Color (только 65535 оттенков), и сервисную функцию VBE (VESA BIOS Extension). После этого ускорители выпускались по ранее разработанным принципам, и их более совершенные версии мы используем сегодня.

Технические составляющие

Видеокарта можно со всей уверенностью называть подсистемой. Ведь у нее есть собственный процессор, своя память и даже BIOS. Первое, что отличает современную плату от прочих моделей, – это графический процессор. Он занимается математическим обсчетом выводимого изображения, не загружая этой задачей центральный процессор. Помимо этого, ГП производит вычисления для обработки команд и трехмерной графики. На деле именно от процессора зависит быстродействие всей подсистемы. По сложности видеочип не уступает центральному процессору, и даже может превосходить его по числу использованных транзис-

торов. Архитектура ГП представляет собой сложную структуру, состоящую из нескольких блоков обработки. За формирование изображений в памяти отвечает видеоконтроллер. Он жедает команды RAMDAC на трансформацию сигналов развертки для монитора и осуществляет анализ и преобразование запросов ЦП. Контроллеров может быть несколько. Они работают независимо друг от друга и управляют изображением на нескольких мониторах. Если обратить внимание на коммутационную панель любой современной платы, вне зависимости от производителя, то можно увидеть либо пару различных (например, аналоговый и цифровой выход DVI), либо пару одинаковых соединений (как правило, два DVI). Каждому можно подключить свой монитор. Цифро-аналоговый преобразователь RAMDAC, о котором говорилось выше, определяет уровни интенсивности цвета и служит для преобразования изображения. Он состоит из трех блоков, каждый из которых отвечает за свой канал (красный, синий или зеленый – из набора RGB). Еще один, дополнительный блок SRAM играет роль временной памяти для хранения данных о гамма-коррекции. Мониторы, подключаемые к DVI, используют собственные ЦП и не пользуются преобразователем видеокарты. Все вышесказанное применимо только к аналоговым моделям. Во многих статьях можно встретить такой параметр, как видеопамять. Ей оснащена каждая современная видеокарта. Чем больше объем данных, с которым работает процессор, тем больше требует-



1 Адаптер класса XGA, изготовленный компанией IBM, – уже вполне самостоятельная видеоплата, да и по габаритам не уступает современным моделям.

2 Видеокарта из семейства EGA. Произведена компанией Genoa. Она уже не отличается монструозными размерами, но куда более функционален по сравнению с той же XGA.

3 Изображение без использования фильтрации.

4 Изображение с применением анизотропной фильтрации и антиалиасинга.

5 Графический процессор от NVIDIA в окружении схем памяти. Кристалл скрыт под защитной крышкой, чтобы защитить его от повреждений при монтаже охладителя.

0 преградах

Влияние на производительность оказывает не только слабый графический чип, или низкая частота работы. Имеется множество сторонних факторов, которые влияют на результат. В первую очередь, драйверы – изготовитель постоянно вносит новые изменения в ПО. Ну и, во-вторых, препятствием к повышению быстродействия графической подсистемы может служить интерфейс передачи данных, к которому подключен адаптер. Даже сегодня многие видеокарты работают через AGP-порт. По сути, это модернизированный специально для работы с графическим адаптером PCI. Разрядность шины AGP составляет 32 бита. В данном случае поддерживаются режимы передачи данных 1x, 2x, 4x, 8x. За один такт передаются соответственно одно, два, четыре или восемь 32-разрядных слов. Пиковая пропускная способность в режиме 8x – 2,1 Гбайт/с. Большинство выпускаемых сейчас плат работают с PCI-Express x16 со скоростью 8 Гбайт/с, однако производители стали выпускать адAPTERЫ и для PCI-Express x1, чтобы была возможность просто подключить еще один монитор.

СТАТЬИ, ПОСВЯЩЕННЫЕ ВИДЕОАДАПТЕРАМ ИЛИ ОБРАБОТКЕ ГРАФИКИ, ПЕСТРЯТ РАЗНООБРАЗНЫМИ ТЕРМИНАМИ И ТЕХНИЧЕСКИМИ ПОНЯТИЯМИ. ДА МЫ И САМИ ЧАСТЕНЬКО МАНИПУЛИРУЕМ УМНЫМИ СЛОВАМИ, НЕ ОБЪЯСНЯЯ ИХ СУТЬ. РАЗУМЕЕСЯ, НЕ ВСЕ НАШИ ЧИТАТЕЛИ ЗНАКОМЫ СО СПЕЦИФИЧЕСКОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕРМИНОЛОГИЕЙ. ТЕМ БОЛЕЕ, ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ О ВИДЕОКАРТАХ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ИСПРАВИТЬСЯ И РАССКАЖЕМ ОБ ОСНОВНЫХ ПРИНЦИПАХ РАБОТЫ ГРАФИЧЕСКИХ УСКОРИТЕЛЕЙ.

ся объем памяти. В ОЗУ видеокарты хранится в цифровом представлении некое изображение, формируемое и изменяемое ГП, которое выводится на экран. Используется графическая память и для временного хранения прочих данных, которые необходимы для обращения к процессору во время работы. Память различается скоростью доступа и частотными характеристиками. Каждая плата имеет свой объем памяти. На самых современных plataх можно встретить тип GDDR4. Однако наиболее популярные сегодня форматы – DDR2 и GDDR3. Каждая видеоплата имеет свой интэрфейс подключения. Сегодня используется в большинстве случаев PCI-Express, но более старые версии платформ могут предлагать для соединения только AGP (Accelerated Graphic Port) – модернизированную версию PCI, к которому подключались видеoadаптеры, практически не используемые сегодня. Для работы со сложными приложениями или играми скоростных данных PCI или AGP не хватало, посему инженеры предложили более интересное решение в лице PCI-Express. Пропускная способность AGP X8 – 2.1 Гбайт/с. Для сравнения, пропускная способность того же PCI-Express X16 – около 4000 Мбайт/с. Интересно также, что каждая современная видеокарта оборудована собственным ПЗУ, которое именуется не иначе как Video ROM. Эта память постоянная и не стирается после перезапуска компьютера. В ней хранятся BIOS видеокарты, служебные таблицы и системные данные. Этим элементом видеоплаты пользуется в основном центральный процессор. Хранящийся в памяти BIOS отвечает за инициализацию устройства и работу до загрузки операционной системы. При помощи специальной программы можно перезаписать данные BIOS, если на плате установлен допускающий такую операцию чип. До сих пор мы говорили в основном об аппаратных элементах графической подсистемы, но немаловажной частью можно считать и драйверы, то есть программное обеспечение. Videодрайвер играет роль связующего звена между самой платой и выполняемой задачей. Его всегда можно скачать с сайта производителя, поскольку даже не мало времени спустя после выпуска карты производится доводка и оптимизация драйверов.

Обработка изображений

Следует понимать, что положение трехмерных объектов описывается координатами X, Y, Z – так же,

как и в классической математике. Точка, которая задается этими координатами, называется вершиной. Трехмерные объекты состоят из простых полигонов – треугольников. Положение полигонов задается вершинами. На трехмерные объекты накладывается текстура – двумерное плоское изображение. Имеются и исключения – воксельные текстуры, которые состоят из одноцветных кубов. Представим себе, что игрок находится в неком помещении, где есть шкаф, тумбочка и кровать. Если игрок смотрит на один из объектов, то остальные не попадают в его поле зрения. То же самое касается и угла зрения, теней и света. Информация об объектах, которые не должны попасть в поле обзора игрока, содергится в буфере глубины Z (он же Z-buffer). Процесс обработки текстур и информации, извлекаемой из Z-буфера, называется рендерингом.

Для увеличения реалистичности разработчики используют специализированные технологии фильтрации изображения. При некоторых углах обзора текстуры могут быть слишком скатыми или растянутыми, из-за чего возникает эффект размытости. Фильтрация меняет цвет пикселей растянутого блока, который рассчитывается по текстелям (соседним точкам текстуры). В результате исчезает ненужная зернистость. С помощью анизотропной фильтрации можно рассчитывать один-единственный пиксель, даже по 32 текстелям. Это наиболее прогрессивный метод на сегодняшний день. В билинейной фильтрации, для примера, используется четыре текстеля. Чем выше уровень фильтрации, тем больше нагрузка на видеокарту. Именно поэтому в тестах мы часто применяем именно режимы с поддержкой этой технологии. Еще один способ, о котором стоит сказать, – это антиалиasing (от англ. Anti-Aliasing), или полноэкранное сглаживание. Прежде всего, он занимается устранением эффекта ступенчатости на краях объектов. С ним все неуклюжие и угловатые элементы становятся более реалистичными, детальными. Фактически процессор считает изображение для большего разрешения, а потом, вывоя на экран, ужимает до нужного размера. То есть, если пользователь играет при 800x600, то видеокарта работает с изображением 1280x1024 или даже 1600x1200 – все зависит от установленного уровня сглаживания. В результате мы видим более плавные цветовые переходы.

Наш словарь

API – это набор методов и функций, который программист может использовать для доступа к возможностям программной составляющей.

BIOS (от англ. Basic Input-Output System – базовая система ввода-вывода, БСВВ) – некая программа, которая находится в постоянной памяти видеокарты (верно и для всего ПК). Включение BIOS производится сразу после подачи питания. Основная функция BIOS – после запуска проверить наличие и работоспособность всех компонент и обеспечить функционирование устройства в вверенной области.

DirectX – это коллекция API, разработанных для простого и эффективного решения задач, связанных с работой над графикой в операционной системе Microsoft Windows. Наиболее широко используется при создании компьютерных игр. Пакет средств разработки DirectX свободно доступен на сайте Microsoft (www.microsoft.com). Ранее DirectX вкладывался разработчиками в дистрибутивы игр, но сейчас он включен в стандартный набор программного обеспечения для операционной системы Microsoft Windows. Самая последняя версия – Microsoft DirectX 10.

RGB (аббревиатура от англ. Red, Green, Blue) – аддитивная цветовая модель, определяющая воспроизведение любого цвета путем сложения трех основных цветов: красного, зеленого и синего.

Пиксель (от англ. pixel) – мельчайшая неделимая единица графического изображения. Каждый пиксель характеризуется своим цветом и представляет собой некий объект квадратной (прямоугольной) формы.

Шейдер – это программа, используемая при работе с трехмерной графикой для определения окончательных свойств и параметров изображения или видеообъекта.



32



32

Артефакт номера



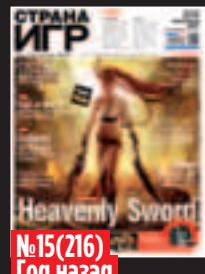
МИКРО-ЭВМ БК-0010-01

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно высыпал: «Вот это да! Артефакт!» У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Это «Бытовой компьютер МИКРО-ЭВМ БК-0010-01 для индивидуального использования». Так гласила надпись на упаковке. Куплен он был мной в магазине «Электроника», комплект поставки включал в себя все необходимое: кабель для подключения к телевизору или монитору, а также кабель для соединения с магнитофоном, поскольку программы хранились на кассетах. БК не был особенно впечатляющим, но имел в своем ПЗУ целых два языка программирования – Бейсик и Фокал! В комплекте имелась одна кассета с довольно качественными играми. Например, альтернативы шахматам, идущим в комплекте для БК, не существовало, но помимо этого стандартного набора (см. прилагаемую документацию) было несколько сотен игрушек – и все отечественного производства! Игры для БК писались или портировались с других систем (например, с ZX Spectrum) инициативными группами или одиночками-энтузиаста-

ми по всему СССР, на рынке можно было купить джойстик и кассеты с играми. Игрушки были просто волшебные (или это детские воспоминания?): сумасшедший BreakOut – аналог аркана, портированный Lode Runner... все не перечислить. Одно название «Биомасса» чего стоит! Отдельного внимания заслуживает легендарный магнитофон «Электроника-302-1», дело в том, что лично мой БК наотрез отказывался загружать игры с других кассетников, да и Спектрум с ним работал идеально... Народный магнитофон тех лет, это уж точно. Чтобы сделать копию игры, нужно было загрузить специальную программу для копирования, а уже с ее помощью можно было записать на кассету нужное количество копий.

Владелец:
Ростислав,
hobot_1mb@rambler.ru



**№15(216)
Год назад**

Тема номера:
Heavenly Sword

Одна из самых впечатляющих игр для PlayStation 3.



**№15(168)
Три года назад**

Тема номера:
«В тылу врага»

Зрелищная стратегия и безусловный хит, расширивший границы жанра.



**№15(120)
Пять лет назад**

Тема номера:
«Пять автохитов»

По выражению Юрия Поморцева, «автосимуляторный номер».



**№15(72)
Семь лет назад**

Тема номера:
Colin McRae Rally 2

Вторая игра в раллийном сериале, который тогда только расправлял крылья.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала – их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 17

«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм по «Звездным войнам», а разыгрываем мы раритетные японские (!) матрёшки. Ответы, как всегда, присыпайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №17», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знаете все игры? Не беда, угадывайте, сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!



Спешите! В конкурсе примут участие ответы, при сланные до 1 сентября. Торжественное подведение итогов состоится в 20(245) номере «Страны Игр».



5



1



2

Правильные ответы 12-й ретроконкурс, номер 10(235)

- 1 – Vanguard Bandits
- 2 – Rise of the Robots
- 3 – Contra: Hard Corps
- 4 – BattleTech
- 5 – Mega Man
- 6 – Vectorman
- 7 – Xenogears
- 8 – Syndicate
- 9 – RoboCop vs. The Terminator
- 10 – Snatcher



3



4



7



9



8

Подведем итоги!

Раздаем призы двенадцатого ретроконкурса!
Миниатюрную модель гигантского боевого гангама получает Илья Захаров из Минска. Поздравляем!
Удачи всем участникам текущего конкурса!

Fighting Force

ЖАНР:
ACTION.BEAT-'EM-UP.3D

ПЛАТФОРМА:
PS ONE, PC

РАЗРАБОТЧИК:
CORE DESIGN

ИЗДАТЕЛЬ:
EIDOS

ГОД ВЫХОДА: 1997



Автор:
Spriggen
spriggen@gameland.ru

1 Вот она, лига выдающихся леди и джентльменов.

2 По некоторым кадрам и не скажешь, что FF – beat'em up. Вполне себе симулятор вечеринок.

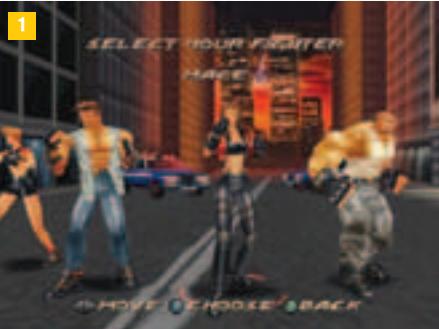
3 Громила Смэшер (справа) – местный заменитель Майка Хагтара. Даром что не мэр.

С окончанием «двумерной эпохи» многие жанры либо исчезли, либо изменились. В число изменившихся попадает beat'em up – с приходом новых игровых стандартов проекты, предлагающие прогулки по грязным улицам и короткие разговоры с любителями «кэпок» и «сэмачек», утратили простоту и незатейливость, которыми так подкупали лучшие образцы первой волны (River City Ransom, Double Dragon, Final Fight, Bare Knuckle и им подобные). Beat'em up преобразились почти в фрайтингов, но случилось это отнюдь не в одночасье. Вышедшая в 1997 году Fighting Force – золотая середина: beat'em up, исполненный в 3D, но обладающий главными достоинствами 2D-предшественниц.

«Контингент» существует для избавления в Fighting Force немного отличается от привычных ярких персонажей класса «че сигареты есть шоль?!»: великолепной четверке главных героев противостоят, в основном, профессиональные костоломы. Настолько профессиональные и настолько костоломы, что работают на человека, жившего мечтами о предсказанном учеными Конце Света. Не дождавшись желаемого Конца, господин пришел в такой праведный гнев, что решил устроить Конец собственными силами. И нанял людей, которых такая глобальная цель не особенно-то и смущает.

Вся беда Fighting Force – в чрезмерном примитивизме боевой системы: никому и никогда не понадобится использовать броски или суперудары, если куда проще выметать всех быстрыми комбинациями, изредка (и только ради хоть какого-то разнообразия) хватаясь за оружие. Беда усугубляется очень незначительными различиями между боевыми техниками добродетельных леди и джентльменов – здесь на фоне FF выгодно смотрится даже первая Final Fight, что уж говорить, к примеру, о Bare Knuckle III. Однако у Fighting Force есть не только беда, но и большое счастье, и заключается оно в том, что даже при всей этой трехгреховости система работает очень хорошо и слаженно. Да, игра чересчур легка, действие ее монотонно, но об этом совершенно не думаешь, когда стучишь огнетушителем по лысине охранника в костюме «тройка», а друг, сидящий рядом с геймпадом в руках, кричит, что ближайшие аптечки – его. Да, это на один раз, да, места-ми нелепо и, тем не менее, прекрасно.

Несмотря на более чем скромный успех первой игры, в 1999 году Core Design выпустила Fighting Force 2 для PS one и Dreamcast. Авторы сделали забавный финт ушами, полностью изменив жанр, – вторая часть оказалась вовсе не дальнейшим развитием идей beat'em up в 3D, а экшеном от третьего лица. К сожалению, развитием от и до посредственным: увлеквшись ваянием первоклассного графического движка и физической модели, разработчики напрочь забыли о планировании уровней, искусственном интеллекте противников и, по гамбургскому счету, геймплеем в целом. В итоге – красавая и в чем-то даже приятная игра про одинокого Хоука Мэнсона, слоняющегося по унылым прямолинейным этапам и разбирающегося с толпами глупых солдатиков.



Sacrifice

ЖАНР:
STRATEGY.THIRD-PERSON

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
SHINY ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ:
INTERPLAY ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Иван «scicero» Боднар
scicero@k66.ru



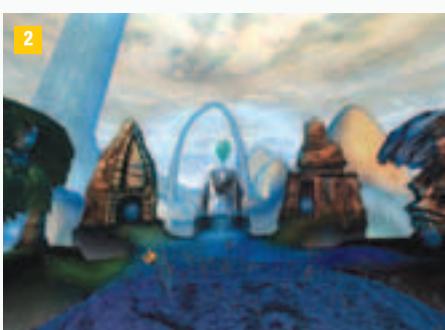
1 Вот такой дизайн персонажей. Дейв, метадон тебя доконает!

2 Пантеон местных божеств. Здесь-то мы и выбираем своего работодателя.

3 Нечто с крестом на спине и огромным шприцом в руках – Сак-доктор, превращающий красную душу в синюю.

Наша система жанров не оставит в стороне ни одну игру – даже самую необычную. Но при первых же попытках определить Sacrifice мозг торжественно входит в ступор. Стратегия от третьего лица, м-да. «Но они ведь все от третьего!» – заметят прозорливые читатели. Все, но лишь в немногих камера подвешена за спиной генерала, самолично рассекающего по полям сражений. Не заезжено, но и не самобытно. Дейв Перри, дизайнер проекта, не стал изобретать велосипед, а просто обратился к малопопулярному и очень уж необычному жанру, в котором уже выступали Uprising и Battlezone. Экшн и стратегия. Взбалтывать, но не смешивать.

Итак, Sacrifice рассказывает историю мага, предлагающего услуги пятерым богам, которых хлебом не корми, дай поскандалить да повоевать. Неприятные типчики, одним словом. Изюминка в том, что кампания в игре одна-единственная, зато перед каждой миссией можно выбрать божественного покровителя. Не понравился один – идем к другому. Даешь демократию! Ближе к концу, конечно, придется определиться с выбором стороны, но концовок и сюжетных веток и так достаточно. Геймплей весьма любопытен. Согласитесь, нечасто в стратегиях герой бьется плечом к плечу со своей ратью. За передвижение отвечают неизменные WASD, а за выделение бойцов и отдачу приказов, по старой RTS'ной традиции, – мышь двухкнопочная обыкновенная. Также присутствуют объединение войск вnumерованные группы, контекстно-зависимый курсор и различные формации. Можно даже отдавать несколько приказов подряд с помощью буквы Shift, как в Supreme Commander. Все как у больших. Ресурсов в игре два: мана (восстанавливается у мана-гейзеров, раскиданных по карте) и души. Последние бывают разные: синие и красные (простите за рифму, не удержался). Синие – готовый к употреблению продукт, который надо просто подобрать; они покидают бренные тельца наших воинов, выкрикивающих перед смертью «S.O.S.». Их предсмертную волю, конечно, надо выполнять не только из моральных соображений. Красные душонки остаются от врагов, но путем нехитрых манипуляций и послетраты энного количества маны их можно захватить. Разумеется, и противник может проделать тот же фокус-покус с нашими. А так как общее их количество на карте ограничено, основная борьба разворачивается именно за обладание душами, ибо они в купе с маной необходимы для создания юнитов. Каждая зверюга (все они, кстати, отличаются психоделическим дизайном) создается лично героем, так что к ним быстро привязываешься и очень расстраиваешься, если они помирают. Но лучше они, чем мы. «Где должен быть командр? Впереди! На лихом коне!» Неправда ваша, Василий Иванович, хороший генерал должен стоять сзади, на пригорке, и «кастовать спеллы». Но и смерть – не конец игры (немножко отдыха в chillout'e – и вы снова готовы зажигать). А вот если враги оскарят ваш алтарь (база, которая ничего не производит, но мгновенно восстанавливает ману и здоровье; чрезвычайно полезная штука) – это катастрофа. Игра не стала народным хитом, надо полагать, из-за необычности, хотя в Интернете и сейчас можно найти партнеров для сетевых баттлней. Вот только нормальных преемников так и не появилось даже спустя семь лет. Бастарды Rise & Fall: Civilizations at War и Fallen Lords: Condemnation не в счет.



War Wind

ЖАНР:
STRATEGY.
REAL-TIME.FANTASY

ПЛАТФОРМА:
PC

РАЗРАБОТЧИК:
DREAMFORGE
INTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ:
STRATEGIC SIMULATIONS,
INC.

ГОД ВЫХОДА: 1996



Автор:
Артаваз
youtorama@gmail.com

Компания Blizzard просто обречена делать эталонные стратегии, на которые равняются все разработчики. DreamForge Entertainment, создавая свою War Wind, была готова к нелестным сравнениям с Warcraft II: Tides of Darkness. Имея все козыри на руках, War Wind все равно не удостоилась должного внимания игроков и лишь была названа очередным клоном игры от Blizzard. Тем не менее у игры от DreamForge Entertainment было гораздо больше достоинств, чем могло показаться на первый взгляд. Ее единственная беда – это неказистая графика, о которой, правда, быстро забываешь, углубившись в тонкий геймплей и интересную историю. Сюжет рассказывает о сложных взаимоотношениях четырех рас, которые не поделили между собой одну планету и поэтому развязали войну. Как можно уже догадаться, игра предоставляет нам возможность помочь в дежке, пройдя кампанию за понравившуюся сторону. Каждая из четырех рас имеет уникальные постройки, юниты и другие особенности. Например, раса Shama'Li применяет магию, а Obblinox использует для достижения своих целей киборгов. Почти любого подопечного можно подвергнуть нескольким улучшениям (например, stealth позволяет бойцу стать невидимым), загнав его в специальное здание, а после битвы разрешено забрать с собой определенное количество солдат вместе с героем в следующий бой. Сейчас все это может показаться вполне естественным, но в год появления War Wind это было еще в диковинку.



War Wind II: Human Onslaught

ЖАНР:
STRATEGY.
REAL-TIME.FANTASY

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
DREAMFORGE
INTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ:
STRATEGIC SIMULATIONS,
INC.

ГОД ВЫХОДА: 1997

Спустя несколько лет после начала жестокого кровопролития, ветер войны надул на несчастную, неподеленную планету новую расу – людей. В связи с этим коренные обитатели объединились в два альянса (Overlords и S.U.N.), а люди, напротив, разделились на две группировки (Descendants, которые хотят вернуться домой, и Marines, которые жаждут захватить эту планету). Как и в первой части, принимая чью-то сторону, мы задаем направленность игры, ведь у каждой из четырех сторон есть уникальная особенность, постройки, техника и пехота. Overlords обладают большой физической силой, S.U.N. используют магию, Descendants владеют более продвинутыми технологиями, а Marines используют огнестрельную мощь. В War Wind 2 большую роль играют герои, что придает стратегии оттенок RPG и превращает однообразные миссии в многоступенчатые задания, имеющие несколько вариантов исполнения. Приятным обновлением стало увеличение количества техники. Теперь можно улучшать не только воинов, но и боевые машины. К сожалению, доведя до совершенства прежние достоинства и добавив несколько новых, разработчики забыли избавиться от недостатков. Графика оставляет желать лучшего, а дизайн карт порой удручет. Правда, вместе с игрой мы получаем редактор, который хоть немного скрашивает положение. Вот пример того, как действительно хорошие игры не выдерживают конкуренции с миловидными, но поверхностными стратегиями.



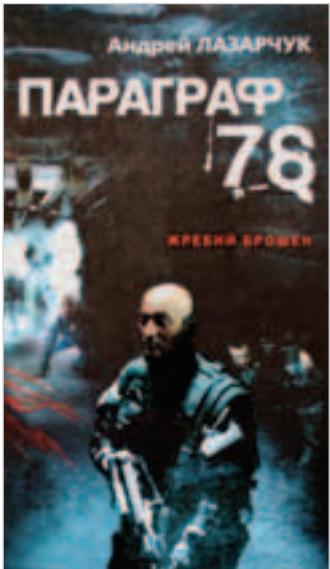
Город захватили
- люди
осьминоги!
Поэтому пробки!



**Счастливы
вместе**

сегодня 18:00 и 20:00
Новые серии с 3 сентября!

Bookshelf



АНДРЕЙ ЛАЗАРЧУК «ПАРАГРАФ 78. ЖРЕБИЙ БРОШЕН»

■ ЖАНР: ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Андрей Лазарчук – один из лучших русских фантастов девяностых. Из-под его пера вышло немало произведений, удостоенных многих престижных премий. Но в последнее время крупных книжных публикаций Андрея не было, да и писал он в основном в соавторстве. Вот, спустя долгие годы, Лазарчук решил выйти из тени с новеллизацией фильма «Параграф 78». Это не первая его работа в таком жанре – в свое время он издал книгу по мотивам знаменитого фантастического боевика «Люди в черном», а совсем недавно – по мюзиклу комедии «Жара».

Действие «Параграфа» разворачивается в России в недалеком будущем. Мировая политика перешла на новый уровень, полеты на Марс стали одним большим коммерческим проектом «Красная планета», а Луна – источником нового оружия «гелий-3». Войн нет – люди предпочитают им легализованные наркотики. Но многие страны все равно, втайне друг от друга, разрабатывают опасное оружие. Россия, например, занята тестированием нового боевого вируса. Книга сюжетно поделена на две части: в начале нам рассказывается о последнем боевом задании небольшой группы спецназовцев, которое прошло не совсем успешно, и в результате группу расформировали, а во второй половине – о воссоединении всех тех же людей для выполнения сверхсекретного задания на территории подводной лаборатории.

Это что касается сюжета. Само же повествование ведется от лица командира отряда Гудвина. Он рассказывает эту историю за несколько секунд до смерти – оригинальный авторский ход. И хотя книга основана на сценарии фильма, многие детали все же разнятся. Лаборатория, если верить книге, находится глубоко под водой, а в фильме – где-то в горах, героями Лиса в книге представлена как полненькая рыжеволосая девушка, а на экране актриса очень похожа на мальчика. Поэтому фотографии из фильма, вшитые между страниц, отвлекают и смущают читателя. Книга издана скорее в рекламных целях, и вряд ли представляется ценность сама по себе. Если вам понравился фильм, прочтите книгу, не пожалеете. Но это все-таки далеко не тот Лазарчук, что был раньше.



ДИН КУНЦ «ПОДОЗРЕВАЕМЫЙ»

■ ЖАНР: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Среди мрачных обложек на полке «ужасы» в супермаркете одиноко белела обложка «Подозреваемого». Мой взгляд так и прилип к этой книге. Незнакомый автор, романы которого, как уверяла надпись на заднем форзаце, боится читать сам Стивен Кинг, заинтриговал обещанием огромного удовольствия от прочитанного, и книга переместилась с полки в корзину с покупками. Как оказалось, не зря – Дин Кунц отлично разбирается в психологии и литературе и умело этим пользуется.

Главный герой загадочной для меня книги – Митчелл Рафферти, счастливый семьянин, хороший садовник и хозяин небольшой фирмочки, занимающейся ландшафтным дизайном, уже на первых страницах переживает потрясение за потрясением. В разгар рабочего дня, когда он высаживал цветы у одного клиента, его потревожил телефонный звонок с неизвестного номера. Ему жено похитили и требуют за нее 2 миллиона долларов. А чтобы Митч убедился, что ребята не шутят, они убивают невинного прохожего на противоположной стороне улицы. Но на счете у садовника всего чуть больше 10 тысяч, да и долгов хватает. Похитители прекрасно осведомлены об этом. Чего же они от него хотят? Кунц держит читателей в неведении добрых 120 страниц. За это время мы узнаем, что преступники следят за каждым шагом героя, за каждым его словом – так что у него нет шансов попросить помощи у полиции. Они управляют им, словно марионеткой. Но убийцам, как оказалось, не повезло. Сюжет несколько раз настолько круто поворачивается, что потенциал открытий, однако глаза продолжают жаждно скользить по строкам.

Тонкий психологизм, внимание к мелочам и словам, почти полная непредсказуемость и обязательный счастливый конец – визитная карточка Дина Кунца. По его романам снято около 20 фильмов, а Focus Features обещают экранизацию «Подозреваемого» в середине следующего года. Удивительно, что в России он малоизвестен. Хотя заслуживает гораздо большего внимания как любителей увлекательных хорроров, так и литераторов – есть, что поискивать между строк.



■ Автор:
Чаплин
separate.light@gmail.com



КЕЛЛИ ЛИНК «ВСЕ ЭТО ОЧЕНЬ СТРАННО»

■ ЖАНР: ВНЕЖАНРОВАЯ ПРОЗА
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ГАЯТРИ»

Кто-то относит произведения Келли Линк к жанру «фрик-фэнтези», а кто-то – к «внешжанровой прозе». Критики пока не могут определиться, ведь каждый рассказ написан в своем собственном ключе: тут и ужасы, и фэнтези, и реализм, только в разных пропорциях. Кажется, будто это твой вчерашний кошмарный сон, смысла которого ты не понял, да и проснулся чуть раньше времени. Рассказы американки Линк полны ярких образов и мистики. И самое главное, что их можно перечитывать снова и снова, открывая для себя каждый раз что-то необычное. В книге собраны одиннадцать оригинальных рассказов с непредсказуемым сюжетом. Привидения, мертвецы, инопланетяне, греческие боги и богини – это далеко не полный список героев рассказов Келли Линк. И все они живут среди нас, обычных людей. Начав читать любую новеллу, уже не остановишься – слова увлекают читателя, и он, смакуя каждый образ, доходит до последней точки каждой маленькой истории. А потом, зажав палец между страниц, отстраненно обдумывает прочитанное. Эти своеобразные умственные задачки без очевидного ответа оставляют после себя крошки следы ужаса, тревоги, счастья и восхищения одновременно – но только не равнодушие. Можно много говорить о несомненном литературном таланте Линк, но чтобы понять то, о чем я говорю, нужно прочитать хотя бы один ее рассказ. Всего 20-30 страниц. Это не сложно. Вы не пожалеете.

37-летняя Линк читает лекции по литературе в некоторых колледжах и университетах Америки, участвует во многих престижных литературных конкурсах и получает высокие оценки и почетные награды, несмотря на то, что пишет небольшие рассказы и повести. Сборник «Все это очень странно» появился в 2001 году, но в России его перевели и издали лишь в конце прошлого, 2006 года и тут же поместили в десятку лучших книг года. Последняя книга Линк, «Магия для чайников» (сборник ироничных сказок), вышедшая в 2005, принесла автору еще большую популярность, но до российских прилавков «Магия» добралась только этой весной.

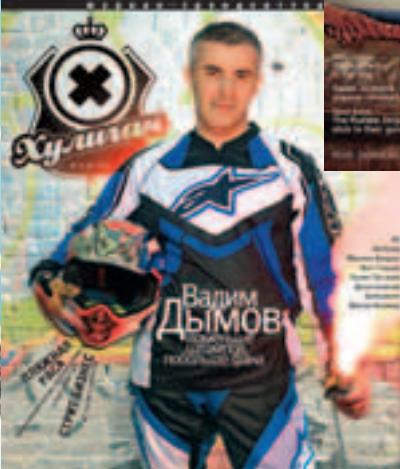


С СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА
ЖУРНАЛ  НАЧИНАЕТ СОТРУДНИЧЕСТВО
С КУЛЬТОВЫМ БРИТАНСКИМ ЖУРНАЛОМ **DAZED**

ТЕПЕРЬ В КАЖДОМ НОМЕРЕ  –

САМЫЕ ЛУЧШИЕ И САМЫЕ СВЕЖИЕ

МАТЕРИАЛЫ ИЗ **DAZED**



Widescreen

СОВРЕМЕННЫЕ ФИЛЬМЫ НА DVD И В КИНОТЕАТРАХ

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



ЗОДИАК

(ZODIAC, КАРО ПРЕМЬЕР)

В КИНОТЕАТРАХ С 2 АВГУСТА

■ РЕЖИССЕР:

ДЭВИД ФИНЧЕР

■ В РОЛЯХ:

ДЖЕЙ ГИЛЛЕНХАЛ, МАРК РАФФАЛО, РОБЕРТ
ДАУНИ-МЛ., БРАЙАН КОКС

■ ЖАНР:

ТРИЛЛЕР



Дэвид Финчер, один из самых многообещающих режиссеров современного Голливуда, начал карьеру не слишком удачно – «Чужой 3» увлекал лишь на бумаге, а вот на экране подкачал. Однако вины режиссера здесь нет – после изменений в сценарии, задержек съемок и постоянных вмешательств студии в производство, Финчер не выдержал и покинул фильм до начала монтажа (который затянулся на целый год). Его следующие три фильма доказали, что он прекрасный режиссер и нисколько не виноват в провале «Чужого 3». «Семь» оказался отличным триллером с шокирующими финалом, и неудивительно, что формулу не раз пытались повторить. «Игра» удивила оригинальным сюжетом и безостановочным действием, хотя боевиком фильм и не назовешь. Ну а «Бойцовский клуб», несмотря на слабые кассовые сборы, стал настоящим культом, а для Финчера творческой вершиной, до которой ему теперь непросто будет дотянуться. И уже на следующем фильме «Комната страха» он почувствовал, как тяжело соотносить ожидания публики после таких впечатляющих картин. В этом фильме не было ничего свежего и даже выдающегося: не самый плохой, но предсказуемый триллер в замкнутом пространстве – совсем не то, чего ожидаешь от многообещающего режиссера. Финчури история Зодиака знакома не понаслышке. Еще ребенком он узнал о страхе, который нагонял маньяк с этой звездной кличкой. И история эта необычна, по крайней мере, по трем причинам. Во-первых, как показало следствие, убийца выбирал случайных жертв, хотя, как правило, в таких делах существует какая-то связь или закономерность и по ней часто выходят на след преступника. Во-вторых, Зодиак не только признавался прессе в своих убийствах и посыпал зашифрованные письма с информацией, способной помочь его поимке, но даже приписывал себе убийства, которых не совершал. Третье – Зодиака так и не поймали. Если попытаться это перевести на язык кино, то мы получим довольно необычный сюжет. Из-за первой причины мы теряем конечную цель и обоснованность действий маньяка, логику ко-

торых смогли бы уловить главные герои и остановить убийцу, как например это было с Джоном До («Семь») с его семью смертельными грехами. Из-за второй причины главными героями становятся не столько полицейские, сколько журналисты, которые не привыкли бегать по подворотням за убийцей, а занимаются сбором и анализом информации, что означает – много эпизода ждать не приходится. А из-за третьей мы теряем в финале самое главное – долгожданную победу добра над злом, ведь если убийца не пойман, точку в этом деле поставить нельзя. Таким образом, в случае нового фильма Дэвида Финчера нужно готовиться к очень подробному разговорному триллеру-детективу, где главное – это сам процесс расследования и добывание информации. Продолжительность фильма составляет немногим более 2.5 часов, поэтому слова «подробный» и «разговорный» надо воспринимать буквально.



Автор:
Сергей Ляумов
seril@gameland.ru

ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

2 АВГУСТА:

ВОЛКИ-ОБОРОТНИ (SKINWALKERS, WEST)

ХОРРОР

ДЖЕЙМС АЙЗЭК

РОНА МИТРА, ДЖЕЙСОН БЕР, ЭЛИАС КОТЕАС, КИМ КОУТС

С легкой руки «Блэйда» в моду вернулись вампиры, а «Другой мир» напомнил об оборотнях. Ожидать, что «Волки-оборотни» дотянутся до уровня этих фильмов, бессмысленно. Предыдущий картиной Джеймса Айзэка была очередная серия «Пятницы 13» «Джейсон Х» – забавный космический спэшер, который оценили в основном только зрители в теме. Сюжет «Волков-оборотней» просто убог – хорошие оборотни защищают 13-летнего мальчика, здешнего избранного, от плохих оборотней, которым неймется до него добраться. Конечно, в этом жанре сюжет отнюдь не главное, но прокатная категория PG13 сводит на нет беспредельный кровавый экшн, за который такие фильмы и любят.

ОПЕРАЦИЯ «ДЕЛЬТА-ФАРС» (DELTA FARCE, ПИРАМИДА)

ВОЕННАЯ КОМЕДИЯ

СИ БИ ХАРДИНГ

МАЙКЛ ЭДВАРД РОЗ, ГЛЕНН МОРШАУЭР, КРИСТИНА МУР, ДЭННИ ТРЭХО, КИТ ДЭВИД

Появление военной комедии в разгар войны для Голливуда не впервые – так сказать, пар выпустить. После Вьетнамской войны, помимо серьезных фильмов Копполы, Стоуна и Кубрика, выходило и множество комедий, чтобы восстановить доброе имя армии в глазах людей. Главные герои фильма направлялись в Ирак, но случайно высадились в Мексике. Однако бравый американский солдат нигде не пропадет, и десантники начинают борьбу с местными злодяями, терроризирующими мирных жителей. Глупая комедия быстро докатилась до двадцать седьмого места в сотне худших фильмов, по мнению пользователей сайта imdb.com. Такие картины не принято советовать к просмотру, и, увы, дело не спасает даже злободневная тематика.

ПЕНЕЛОПА (PENELOPE, ПАРАДИЗ)

КОМЕДИЯ, ФАНТАЗИЯ

МАРК ПАЛАНСКИ

КРИСТИНА РИЧЧИ, ДЖЕЙМС МАКЭВОЙ, ЭКТРИН О'ХАРЫ, РИЗ УИЗЕРСПУН

Кристина Риччи уже в детстве обладала странным обаянием и была далека от образа милой жизнерадостной девочки. Повзрослев, она только утвердила в своем необычном амплуа и ушла в независимое кино. На этот раз она играет Пенелопу – девушку, у которой вместо носа свиной пятачок. Чтобы избавиться от него, по добрею сказочной традиции, она должна обрести истинную любовь, что, понятное дело, довольно сложно с таким недостатком. Одно смущает: режиссер Марк Палански новичок, и его прошлые работы помощника Майкла Бэя и создателя серии ток-шоу как-то не очень вяжутся со столь нестандартной картиной.

9 АВГУСТА:

ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ (STARDUST, УПИ)

ФАНТАЗИЯ

МЭТТУ ВОН

ЧАРЛИ КОКС, КЛОР ДЭЙС, РОБЕРТ ДЕ НИРО, СИЕННА МИЛЛЕР, МИШЕЛЬ ПФАЙФЕР, ПИТЕР О'ТУЛ

Успех «Гарри Поттера» и «Властелина колец» позволил фэнтези перебраться с телекранов на экраны кинотеатров, ведь совсем недавно главным поставщиком сказок был Hallmark со своими многочисленными мини-сериалами. «Звездная пыль» снята по одноименной книжке Нила Геймана – при обычном для жанра сюжете, она довольно необычна в мелочах. Тристан отправляется в волшебное королевство за упавшей звездой, которую он пообещал принести своей возлюбленной. Однако звезда оказывается совсем не тем, что он ожидал, и, преодолевая многочисленные препятствия, он должен с ней еще и поладить. Вас ждет веселое фэнтези, по стилю ближе к «Виллоу», «Бесконечной истории» и «Принцессе невесте», снятым в 80-х, чем к современным постановкам вроде «Хроник Нарнии» и «Эрагона».

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА:

ДИСК:

ОЦЕНКА:

Снятый в 2001 году и открывший трилогию Гильермо дель Торо о Гражданской войне в Испании, «Хребет Дьявола» вышел в российский прокат на волне успеха «Лабиринта Фавна» и незаслуженно остался в его тени. Причем в некоторых странах фильм или до сих пор не появился вовсе, или появился не так давно. После сказочного, но жестокого мира Фавна, призрак из «Хребта дьявола» кажется простоватым. Однако простота эта – лишь результат не совсем верных ожиданий. Несмотря на общую тему и режиссерский стиль, картины получились разными, и каждая по-своему хороша.

Самое удивительное в режиссерском стиле дель Торо – это умение совместить несовместимое. Испания 30-х годов прошлого века, годы фашистского режима Франко. Мальчика, потерявшего на войне отца, отдают в детский приют, где его начинает преследовать привидение. С самого начала, вместо того чтобы пугать и нападать, он пытается объяснить, кто он и что с ним случилось. А настоящая угроза, как и в «Лабиринте Фавна», исходит от реального мира, а не от мира сверхъестественного. В японских ужастиках привидение, как правило, любит мстить без разбора и является главной угрозой для людей. А у дель Торо он – вестник надвигающейся беды, не требующий невинной крови. В первой части фильма пугает неизвестность, а уже во второй части страх обретает физическое обличие – ту самую угрозу реального мира, с которой главным героям придется столкнуться лицом к лицу.

Гильермо дель Торо снял незаурядный фильм, который рассказывает о двух типах привидений – тех, что в мире мертвых, и тех, что блуждают в мире живых. «Хребет Дьявола» способен напугать, порой даже вызвать отвращение, но не это в нем главное. Его неординарность может как отпугнуть, так и притянуть по душе, и познакомиться с ним, по-моему, стоит.



ХРЕБЕТ ДЬЯВОЛА (EL ESPINAZO DEL DIABLO, RUSCICO)

ИНФОРМАЦИЯ:

■ ДИСК:	DVD9 (DIGIPAK)
■ ВИДЕО:	1.85:1 (16x9)
■ ЗВУК:	DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ) И ИСПАНСКИЙ
■ СУБТИТРЫ:	РУССКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ФИЛЬМ О СЪЕМКАХ (18.40)
- СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ (12.42)
- О КОМПАНИЯХ TEQUILA GANG Y EL DESEO S.A., ФИЛЬМОГРАФИИ (ТЕКСТ)
- ФОТОГАЛЕРЕЯ (03.18)
- ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК (01.23)
- АНОНСЫ: «ЛАБИРИНТ ФАВНА», «ЯБЛОЧНОЕ ЗЕРНЫШКО», «СЕСТРЫ МАГДАЛИНЫ», «ТРИНАДЦАТЬ», «ДОЛИНА ЦВЕТОВ», «ВОИН СЕВЕРА», «ДУХ ЖИВОГО ЛЕСА», «ДЕВОЧКА-ЛИСИЧКА», «ДОРОГА НА ТРОИХ», «НАВСИКАЯ ИЗ ДОЛИНЫ ВЕТРОВ» (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИПАМИ)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 30 ИЮЛЯ ПО 5 АВГУСТА:

24: БОКС-СЕТ ПЕРВОГО СЕЗОНА
(24, 20-ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Оригинальность сериала «24» заключается в том, что повествование ведется в реальном времени. То есть за 24 серии герои переживают 24 напряженных часа своей жизни. Таким образом, все серии взаимосвязаны и, усевшись за первый сезон, можно незаметно для себя посмотреть его целиком, как один большой фильм. Пока что точные спецификации издания, к сожалению, не известны, да и дата релиза может измениться, ведь 20-ый Век Фокс СНГ уже 9 месяцев не выпускает боксы «Чужих», «Омена» и «Людей икс». Издатель собирается сопроводить сериал анаморфным трансфером, русской и английской дорожками, а если допы и будут, то незначительные.

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК 4.0
(DIE HARD 4.0, 20-ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Новая часть приключений Джона МакКлейна приятно удивила. Конечно, «Крепкий орешек 4.0» не может сравняться с предыдущими частями – PG13 и привычки Лена Уайзмана дают о себе знать, а оторванная от реальности погоня грузовика и самолета в финале окончательно рушит традицию сериала, который всегда балансировал на грани с реальностью, а не за ее пределами. Но стоящих боевиков в последнее время выходит маловато, так что новый «Крепкий орешек» становится одним из лучших. Английской дорожки, как всегда в таких случаях, не предвидится, что совсем не радует, ведь дубляж фильма получился неудачным. Нас ждет анаморфный трансфер, сопровожденный двумя русскими дорожками в DD 5.1 и DTS и русскими субтитрами. Но самое главное – фильм выйдет в двухдисковом издании, где на втором диске вы найдете два фильма о съемках, трейлеры и пару видеоклипов.

С 6 ПО 12 АВГУСТА:

ТРИНАДЦАТЬ ДРУЗЕЙ ОУШЕНА
(OCEAN'S THIRTEEN, UPR/WARNER)

Когда-то независимый режиссер Стивен Содерберг согласился в 2001 году снять ремейк фильма 1960 года «Одиннадцать друзей Оушена». Всего за 85 миллионов ему удалось собрать звездный актерский состав и 183 миллиона прибыли в одних Штатах. Продолжение вышло спустя три года, собрало еще более звездный состав, но оказалось слабей первой части. А ведь ничего оригинального «Друзья Оушена» в себе не несут, их главный козырь – расслабленность и сыгранность звезд Голливуда, похоже, приезжающих на съемки отдохнуть и пообщаться друг с другом. И фильму это лишь на пользу, он прекрасно поднимает настроение. Об издании сказать особо нечего – анаморфный трансфер да пятиканальная русская дорожка в DD 5.1. Также выйдет двухдисковое издание первых двух частей – первая удостоится полноценного издания с допами, а вторая повторит горькую судьбу третьей.

ЧЕРЕПАШКИ НИНДЗЯ
(TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, WEST)

Мультсериал, появившийся в конце 80-х, был далек от серьезности оригинального комикса. А три полнометражных фильма, вышедшие в начале 90-х, только укрепили славу «Черепашек ниндзя» как сериала о веселых и беззаботных борцах с преступностью, постоянно жующих пиццу. Создатели полнометражного трехмерного мультифильма решили вернуться к истокам. Новые «Черепашки ниндзя» мрачнее и серьезнее старых весельчаков и, по мнению многих фанатов сериала, удались. Издание выйдет с анаморфным трансфером оригинальной размерности (2.40:1), русскими дублированными дорожками (DD 5.1 и DTS), оригинальной дорожкой (DD 5.1) с русскими и украинскими субтитрами. Допов будет немало, но за их многочисленность придется заплатить небольшой продолжительностью – всего около 30 минут.

Банзай!
САМЫЕ СИЛЬНЫЕ АНИМЕ



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ЭКСПЕРИМЕНТЫ ЛЭЙН

■ АНИМЕ: Эксперименты Лайн (Serial Experiments Lain) ■ ФОРМАТ: телесериал, 13 серий ■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Рюотаро Накамура, 1998 ■ ИЗДАТЕЛЬ: XL Media ■ СТУДИЯ: Triangle Staff ■ НАШ РЕЙТИНГ: ⚡⚡⚡⚡

Сериал начинается с двух предложений: «Наше время. Наши дни». Можно добавить: наша жизнь, наша реальность, наш вымысел. «Эксперименты Лайн» – один из редких аниме-сериалов, который не пытается одурманить зрителя чарами полуголых шестнадцатилетних девочек, ге-роических сражений на боевых роботах или странствий между мирами. Неудивительно, что продюсер Ясуюки Уeda говорил, что его команда «идет на огромный риск»: кому захочется смотреть на обыденность в телевизоре, когда она и так окружает нас с утра до вечера? Но можете ли вы быть уверены, что вокруг именно настоящая жизнь? Нереальность реальности – одна из главных проблем, которые поднимает перед зрителем школьница Лайн Ивакура.

В современном мире человек живет в бешеном ритме. Мы несемся «по делам», наплевав на все вокруг, и часто вечером даже сложно вспомнить, что делал днем. Мир – не больше чем декорации, и проверить их на прочность нам недосуг – «нет времени». Современный человек через Сеть коммуницирует с сотней приятелей, но не поговорит ни с одним. Так и получается, что прохожие на улице для нашего разума – мираж, а архетипичный

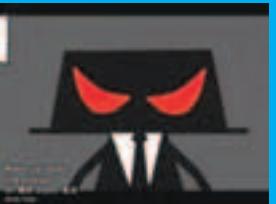
Сефирот (например) становится более реальным, чем многие живые, но не такие колоритные люди. Человек порождает личную выдуманную реальность, а потом всеми силами старается оградить ее от других людей: мол, не трогайте мой прекрасный мир своими грязными руками! Нет времени встречаться с друзьями! Есть время проболтать весь вечер в одинаково безопасном и бесстолковом Интернете. Гы, сына. Лол. :) Не удивляйтесь, если встретите смайлики в русских титрах к «Экспериментам Лайн». Главная героиня, наивная и нерасторопная Лайн Ивакура, постепенно открывает для себя Сеть со всеми ее достоинствами и недостатками. Семья Лайн – замкнутая старшая сестра, равнодушная мать, отец-компьютерщик, собравший в своей комнате вычислительную машину с полудюжины мониторов. Одиночное существование Лайн длится до тех пор, пока одна из школьниц – почти незнакомая ей Тиса Ёмода – не кончает жизнь самоубийством. Позже якобы погибшая Тиса начинает рассыпать девочкам электронные письма и в реальном времени объясняется с Лайн. По словам Тисы, она не скончалась. Она просто «оставила плоть». Когда-то Ницше привозгласил, что Бог умер. «Нет, – отвечает





АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете отрывок из аниме Devil May Cry от Capcom и студии Madhouse; отрывок из аниме Sky Girls от Konami и студии J.C. Staff; клип Walking in the Butterflies, смонтированный из сцен аниме Loveless на композицию The Walk британской певицы Имоген Хип; официальный анимационный клип на песню Wake Up Dodo японской рок-группы The Pillows.



Тиса. – Я нашла Его. Бог в Сети». После этой встречи Лэйн просит отца купить новый компьютер и с головой уходит в поиски настоящей реальности, жизни, Бога и себя.

Такой сюжет гарантировал сериалу статус «не для всех». Очень многое в «Лэйн» остается скрытым, невыясненным. Например, собеседник, близкий человек, пропускает твой вопрос мимо ушей, потому что слишком увлекся сетевой болтовней – не правда ли, знакомая картина? В воцарившемся молчании ты вместе с Лэйн умом понимаешь, что он не со зла, но все равно чувствуешь тот гаденький «осадочек», смесь одиночества и отвращения. «Эксперименты Лэйн» ставят вопросы, но не дают ответов. Продюсер Ясукэ Уeda говорил, что для него «Лэйн» – культурный крестовый поход против американской системы ценностей, которая покорила Японию после Второй мировой. Он и не ожидал, что этот «незримый бой» за собственное сознание окажется близок и понятен не только его соотечественникам, но и думающим американцам, попавшим в ловушку национальной массовой культуры. По числу поднятых эзистенциальных вопросов «Лэйн» часто сравнивают с «Евангелионом» и Cowboy Bebop –

Мамору Осии, как следует отдохнувший от аниме за три года, прошедших с выхода «Призрака в доспехе: Невинность», возвращается к мультипликационным фильмам. Его следующей работой станет «психологическая драма о пилотах истребителей» под названием The Sky Crawlers. Фильм основан на цикле романов-бестселлеров писателя Хироси Мори. Вместе с Осием к работе над фильмом подключаются многие его коллеги, трудингишиеся над прошлыми фильмами известного режиссера. Мори же отмечает, что это, пожалуй, самая сложная из его работ для экранизации, и он очень рад, что часть досталась именно Осию: этот, мол, не подведет! Картинки из фильма нам пока не показали. Показали только облачка и логотип.



В городе Кобе, на родине покойного мангаки Мицутэру Йокоямы, будет установлен специальный памятник. Йокояма почти не известен за пределами Японии – его работы пришли на то время, когда манга и аниме не выходили за пределы страны. Мало кто знает, что именно он придумал гигантских боевых роботов в манге Tetsujin 28-го и положил начало историям про волшебных девочек мангой Mahou Tsukai Sally. В память этих заслуг на месте рождения художника будет воздвигнута 18-метровая статуя его самого известного боевого робота, того самого «Тэцуздзина-28». Модель будет стоять в полный рост, и ее голова придется на уровень шестого этажа. От себя заметим, что Йокояма хоть и придумал боевых роботов, но допустил существенную оплошность, исправленную последователями. В его «Тэцуздзине» не было кабин пилота; роботом командовали с пульта дистанционного управления.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с компанией XL media разыгрывает все три диска первого классного российского издания «Экспериментов Лэйн» в коллекционном боксе. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В хербеечке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 сентября.

ВОПРОС: ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМОЙ КАКОЙ КОМПАНИИ ПОЛЬЗУЕТСЯ ЛЭЙН?

1. APPLE.
2. MICROSOFT.
3. НИКАКОЙ
(ОС С ОТКРЫТЫМ КОДОМ).



Наш адрес: 101000, Москва,
Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр»,
«банзай!» (ответ лучше отправлять не
в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Последняя фантазия: Всемогущий» получает Гузель Исхакова из Татарстана. Японское название кватуров – «саботендер» – произошло от слов «саботен» («кактус» по-японски) и pretender («притворщик» по-английски).

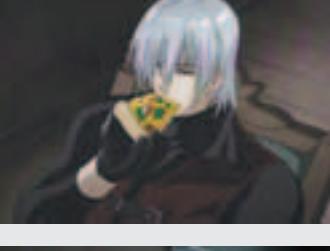


РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ «ЭКСПЕРИМЕНТОВ ЛЭЙН»!

В нашей стране правами на выпуск DVD телесериала «Эксперименты Лэйн» владеет XL Media. Компания уже выпустила в продажу роскошный коллекционный бокс с тремя дисками сериала. Формат видео – PAL Progressive, обеспечивающий наилучшее качество картинки на всех проигрывателях. Звук – Dolby Digital 5.1, японский и русский дублированный. Отдельно хочется отметить замечательный многоголосый дубляж, который, впрочем, присутствует на любом диске XL Media. Также в коллекционном боксе вы найдёте три плаката и восемь открыток, а в коробке с каждым диском – цветной буклет с информацией о сериале. Отметим и превосходный внешний вид бокса: такая стильная коробка украсит любую коллекцию хоть аниме, хоть обычных кинофильмов.

SUPER ShortNews Tales Edition

Анимационный телесериал Devil May Cry стартовал! Ура! Поскольку телевизор, как известно, «деть смотрят», в напарники к Данте там увязалась бестолковая маленькая девочка, которая не имеет никакого отношения к играм. Об остальном судите сами: опенинг можно увидеть на диске, а остаток новостной колонки отводим под кадры долгожданного аниме.



В последних, правда, есть сильный приключенческий сюжет, обеспечивший популярность у широких народных. В «Лэйн» много мотивов из классического киберпанка, но нет ни погонь, ни перестрелок – существенный недостаток в глазах обычного зрителя, не так ли? Профессор Сюзан Напье в докладе «Проблема реальности в японской анимации», подготовленном для Американского философского общества, сравнивает «Эксперименты Лэйн» с «Призраком в доспехах» Мамору Осии и «Унесенными призраками» Хаяо Миядзаки. Герои двух последних аниме могут путешествовать между двумя мирами, Лэйн же лишена такой возможности. Ей некуда возвращаться, она застряла на распутье между одинокой реальностью и отталкивающей виртуальностью. Как и многие из нас? Отдельно отметим полет фантазии создателей сериала. «Лэйн» – одно из тех аниме, которые сняты настолько мастерски, что их невозможно оценивать техническими категориями. Анимация, музыка, монтаж – все это в высшей степени виртуозно, так, что хоть через десять, хоть через двадцать лет

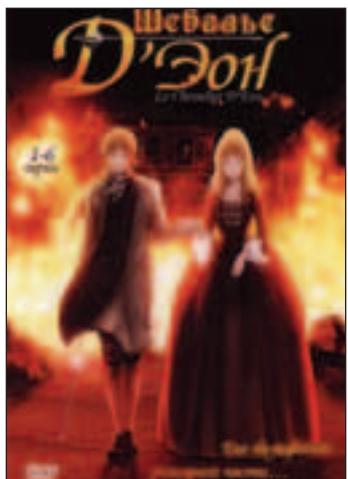
сериал будет выглядеть современным и свежим. Внешний вид персонажам придал Ёситоси Абе, известный также как создатель манги Haibane Renmei («Альянс пепельнокрылых»), а режиссер Рютаро Накамура позже работал над не менее умным сериалом Kino no Tabi («Путешествия Кино»). До сих пор бытует мнение, что философия – скорее искусство, чем наука. В самом деле, ведь немыслимо, чтобы одному математику теорема Пифагора нравилась больше, чем другому. В то время как философские труды – творения, неотделимые от личностей своих создателей. Некоторые работы оказываются для читателя жизненно важными, некоторые открывают глаза на мир, другие – проходят мимо, оставаясь непонятными или непризнанными. Так и «Лэйн» на чай-то вкус покажется слишком медленной и затянутой, слишком сложной и оторванной от действительности. Это сериал для поколения, выросшего бок о бок с Сетью, для людей, которые, проснувшись, сначала включают компьютер, а потом завтракают. А вы – вы знаете, куда попадает символ, когда вы нажимаете Delete?



Мини-обзоры

ШЕВАЛЬЕ Д'ЭОН. 1-6 СЕРИИ

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КАДЗУХИРО ФУРУХАСИ, 2006 ■ РЕГИОН: РОССИЯ



Надо отдать должное нашим издателям: японский телевизионный показ «Шевалье д'Эона» закончился только в феврале этого года, а у нас уже выходят диски. Покхвал заслужила компания Lizard Cinema Trade, которая занимается «обычным» кино, и этот релиз для нее – исключение из правил. На каждом DVD записано по шесть серий, и, таким образом, весь сериал займет ровно четыре диска. Что собой представляет «Шевалье», мы уже не раз писали: это мистическая история молодого д'Эона, который служит при французском дворе и ввязывается в потусторонние интриги высокопоставленных политиков. Больше всего происходящее похоже на Blood+, помещенный в восемнадцатый век и во Францию: нападения монстров и неопределенная

половая принадлежность шевалье явно должны заботить зрителя больше, чем что-либо еще. Отличилась озвучка: все герои называют друг друга только на «вы» и только «сударями». Что же до бонусов, то диски на них небогаты: ни одного дополнительного материала вам найти не удастся.



ОЦЕНКА:

HIGHLANDER: THE SEARCH FOR VENGEANCE

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЕСИАКИ КАВАДЗИРИ, 2007 ■ РЕГИОН: США



Ура! Они снимали, снимали и наконец доснимали: в Штатах вышел в продажу DVD с полнометражным аниме-сиквелом легендарного «Горца». Впрочем, это не совсем «продолжение»: история, рассказанная в The Search for Vengeance, – вещь в себе, параллельная событиям кинофильмов. Аниме повествует о противостоянии Колина МакЛауда и его вечного врага Марка Октавия. Основной сюжет фильма и развязка происходят в постапокалиптическом будущем, но при этом лента начинена добрым десятком флашбеков в прошлые схватки двух бессмертных – в Древнем Риме, в средневековой Шотландии, во время Второй мировой... В сущности, весь фильм – одна большая дузль между МакЛаудом и его злейшим противни-

ком, дузль донельзя зрелищная, как это принято у режиссера Кавадзиро. Фантастический боевик из фильма получился на славу, гораздо лучше, чем прочие плоды японо-американского сотрудничества, вроде Afro Samurai. Сюда бы еще мыслиться героям, а не Клауда с Сефиротом – цены бы фильму не было.



ОЦЕНКА:

HAYATE NO GOTOKU. VOLUME 1

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КЭЙТИРО КАВАГУТИ, 2007 ■ РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Шестнадцатилетний Хаяте полжизни проработал на своих безответственных родителей. Папаша – лодырь, мамочка – любительница азартных игр. В один прекрасный день они не только пускают на ветер зарплату трудолюбивого сына, но и влезают в долги к якудза. Расплатиться они намерены, продав сынишку на органы, о чём простодушно уверяют кровинуко в соответствующем письме. Хаяте со всех ног улепетывает от якудзы и, встретив в парке богатую девушку, мгновенно придумывает гениальный план: похитить ее и получить выкуп. Но ему опять не везет: мало того что он выдает свое имя, так еще и невольно признается в любви. Еще пара не менее невероятных сюжетных поворотов – и Хаяте становится «боевым дворецким»

в доме той самой молодой госпожи по имени Наги. Теперь его ждут, не поверите, непрестанные битвы с мировым злом ради любимой госпожи. Телесериал Hayate no Gotoku стартовал этой весной легко и непринужденно и продолжает держать марку: снято задорно и с огоньком, пусть и без какой-то высшей цели.



ОЦЕНКА:

net land

интернет-центр
NetLand

самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

БАНЗАЙ!

Манга

ONE PIECE

СОЗДАТЕЛЬ: ЭЙТИРО ОДА ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1997, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

В этом году журнал Weekly Shonen Jump празднует десятилетие One Piece, одного из самых популярных комиксов на страницах еженедельника. Эйтиро Ода намеревался завершить мангу за пять лет, но – вот незадача – она оказалась настолько популярной, а происходящее приняло такой размах, что публикации идут уже одиннадцатый год, а конца-края и близко не видно. One Piece – это история об улыбчивых пиратах из команды Соломенной шляпы, которые ходят по морю в поисках великого сокровища, которое сделает их капитана Королем пиратов... Ода умудрился придумать особенный мир, живущий по своим правилам, со своей технологией и «магией» (так называемыми дьявольскими фруктами), и населить его сотнями удивительных героев. Оставить персонажа глав этак на сто-двести, чтобы потом с апломбом вернуть его в свет сюжетного прожектора – это здесь в порядке вещей. Наконец, One Piece нарисован в фантастическом ющанием: если в Naruto часто рисуют героев на белом фоне, то Ода не только героев, но и фоны выводит до последнего штриха. Возможно, поэтому именно его манга и считается одним из флагманов «Джампа».



ワンピース

ОЦЕНКА: ⚡⚡⚡⚡⚡

THE PRINCE OF TENNIS

СОЗДАТЕЛЬ: ТАКЕСИ КОНОМИ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1999, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

Если капитан Манки Д Луффи из One Piece ходит по морям в надежде получить титул Короля пиратов, то спортсмены из The Prince of Tennis борются, как несложно догадаться, за неформальное звание Принца тенниса. Японцы славятся умением делать увлекательную «боевую» мангу про что угодно – хоть про настольные игры (Hikaru no Go), хоть про выпечку хлеба (Yakitate!! Japan). Нарисовать комикс про большой теннис для них – плевое дело, и заслуга Такеси Кономи в том, что он смог нашупать грань между правдивым изображением теннисных приемов и зрелищными ракурсами да спецэффектами. Подчас кажется, что читаешь самурайский боевик, а не спортивную мангу, – и вот-вот один спортсмен разрубит другого напополам... теннисной ракеткой. Хорошо службу художнику сослужили знания анатомии – рисованные герои во время игры выглядят точь-в-точь как настоящие теннисисты на фотографиях. Только герои манги куда симпатичней. Аниме-сериял The Prince of Tennis шел на японском телевидении с 2001 по 2005 годы и насчитывает 178 эпизодов, а манга продолжает выходить по сей день, и 38 томов – для настоящего теннисиста не предел.



テニスの王子様

ОЦЕНКА: ⚡⚡⚡⚡⚡

Игры

WANGAN MIDNIGHT

■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 ■ РАЗРАБОТЧИК: GENKI ■ ИЗДАТЕЛЬ: GENKI ■ ДАТА РЕЛИЗА: 26 ИЮЛЯ 2007 ГОДА

Манга Wangan Midnight долгое время пребывала в тени другого, более известного гоночного комикса – Initial D. Объяснение этому просто: по Initial D есть и аниме в нескольких сезонах, и целая серия видеоигр, и даже отличный игровой фильм – все это обеспечило широкую известность. Однако первые главы комикса Wangan Midnight были опубликованы в 1992 году, а Initial D стартовал только в 1995-ом, так что вопрос о том, кто у кого слымзил идею, остается открытым. В этом году Wangan Midnight наконец удостоился аниме-экранлизации, а издатель и разработчик Genki подгоняет соответствующую гоночную игру только для PlayStation 3. В отличие от многих других игр по аниме, Wangan Midnight – не дешевая подделка, а настоящие и серьезные виртуальные гонки нового поколения, способные составить конкуренцию еслли не MotorStorm, то уж Ridge Racer 7 – точно.



Тем временем в интернетах

KAGE PROJECT

■ АДРЕС: [HTTP://WWW.FANSUBS.RU](http://WWW.FANSUBS.RU) ■ ЯЗЫК: РУССКИЙ

Сайт Kage Project на протяжении своей долгой и насыщенной жизни не раз менял адрес, пока не обосновался на <http://www.fansubs.ru>. Доменное имя отлично отражает сущность странички: это самая большая база русскоязычных фэнсабов (любительских субтитров к аниме). Здесь можно не только найти титры к новым и классическим аниме, но также и попробовать себя в роли переводчика – на форуме сайта вы всегда найдете себе проект по интересам. Наконец, подборка технических статей поможет освоить специальные программы и создавать титры быстро и профессионально.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Где взять свежие главы манги Naruto на русском языке?

Будем кратки. Сейчас свежие сканлейты «Наруто» публикуются по адресу <http://narutoproject.ru>.

Стоит ли ждать новые фильмы по «Евангелиону»?

Сложно сказать. С одной стороны, мы не видели ни одного кадра из них, и даже первый трейлер – иероглифы, под музыку плавущие по экрану. Но за работу над полнометражками взялся Хидеаки Анно, режиссер старого «Евангелиона», а он свое дело знает.

Все-таки кто убил Кадзи?

Поскольку Кадзи был тройным агентом, да еще и бабником, убить его мог, пожалуй, любой герой «Евангелиона», кроме, наверное, Аски. Создатели сериала так и не раскрыли этот секрет; возможно, что-то прояснится в новых полнометражках.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностраница» по-японски.

ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru



Толковый словарь русского языка Ушакова велит нам понимать привидение как «призрак умершего или отсутствующего существа, по представлению людей суеверных и с болезненной фантазией, якобы являющийся им». Забавно? А вот попробуйте поставить себя на место человека суеверного и с болезненной фантазией и вообразить, что вас постоянно преследуют разнообразные страхи людьни. Причем одним только безобидным «являются» они не ограничиваются: колотят посуду, опустошают холодильник, открывают газ и рвут книги. Пряятного мало, да? А ведь избавиться от этих пакостников никакой возможности не представляет — совести у них нет и в помине, на физическое воздействие им наплевать, а в ответ на просьбы или ругань пытаются оплевать вас эктоплазмой. Что делать? Звонить в милицию? Вызывать скорую помощь? Жаловаться в Горгаз? Готова биться об заклад, что любой подобный звонок вызовет поток ругани на противоположном конце провода, а повторная попытка добиться от государства помощи по выдворению обнаглевших призраков закончится, скорее всего, появлением бравых санитаров, готовых проводить вас на временное место жительства в уютный желтый дом.

Смех смехом, но задумка удивительно хороша. Домохозяйка, разглядевшая на стене выводок деловитых тараканов и кинувшая звонить дезинсектору, уже давно стала классическим персонажем и засветилась не в одном десятке фильмов, романов и театральных постановок. А вот куда звонить той же самой домохозяйке, если она увидела, как ее буфет заборщивает омерзительное зеленоватое создание, и это, очевидно, не муж и даже не пьяный сосед, а представитель сверхъестественных сил? В эпоху повальной коммерции активный спрос на какую-либо услугу должен порождать скорейшее ее предложение. Для решения столь щекотливых задач нужна особая служба, занимающаяся нейтрализацией или, если хотите, упокоением буйных призраков. Логично, да? К весьма забавной и неординарной этой идеи голливудские киноделы шли долгие годы. Время от времени казалось, что вот-вот и она пробьется на свет, но дальше полуфабрикатов дело не двигалось. И лишь в 1984 году концепт получил кинематографическое оформление и был представлен широкой публике. Фильм «Охотники за привидениями» (Ghostbusters) стал настоящей сенсацией, принес создателям гигантскую прибыль и сделал-

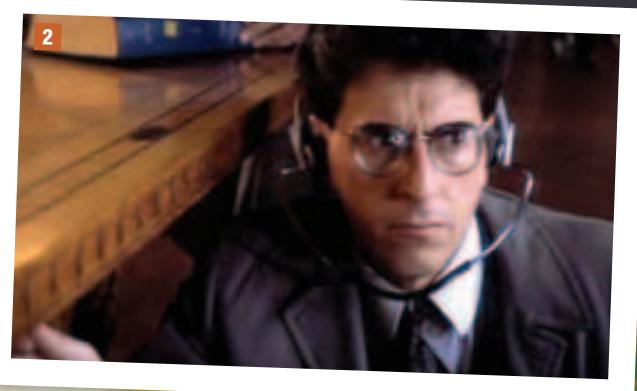
ся объектом настоящего культа. И даже сейчас, спустя почти четверть века, у фильма сохранилось огромное количество преданных поклонников и верных почитателей. Это, впрочем, неудивительно, ибо «Охотники за привидениями» по сей день остаются одной из самых оригинальных и неординарных картин, когда-либо штурмовавших экраны кинотеатров. И пусть спецэффекты в фильме, по нынешним меркам, и не впечатляют, пусть за годы, прошедшие со дня премьеры, концепт несколько поистрепался (преимущественно усилиями бездарных режиссеров-подражателей, способных выуживать рыбу лишь из мутных вод пластика), все равно «Охотники за привидениями» вызывают ни с чем не сравнимый восторг и какую-то необъяснимую детскую радость. «Охотники за привидениями» — важнейшая страница в истории развлекательного кинематографа. Эту блестящую фантастическую комедию зрители из года в год упорно включают во всевозможные жанровые чарты, бесконечно цитируют самые яркие диалоги и удачные шутки и единогласно голосуют трудовым рубиком за выпускаемые на различных носителях переиздания. Это ли не популярность?

В лучах всенародной любви наших иноземных собра-

тьев (в России, к сожалению, фильм столь сумасшедшей популярностью не пользовался, ибо, во-первых, из-за самого удачного перевода утратил часть своего врожденного обаяния, а, во-вторых, пришел к нам примерно в одно время с ураганными боевиками и разноцветными фантастическими экшнами, а посему ничем сверхъестественным завсегда-та в видеосалонов не поразил), пожалуй, стоит познакомиться с культовым фильмом и его потомками чуть поближе. Всегда полезно расширять кругозор, да и знать, к кому следует обратиться, если из шкафа кажется фиолетовый нос разноцветный страхолюд, тоже совсем нелишне. Поехали!

Начало охоты

Честь первым прорубить в охотничий рожок досталась комику Дэну Эйкрайду, придумавшему в начале 80-х историю о приключениях охотников за привидениями. Смешное и сверхъестественное преследовали этого канадского парня буквально с первых дней его жизни — в юности все прочили ему карьеру священника, и вплоть до семнадцати лет у молодого Эйкрайда были все шансы сделаться святым отцом. Однако в 1969 году Дэн, посещавший учебное заведение с религиозным уклоном, лас-



ково пошутил над своими католическими наставниками – надрал свинку в костюм попа и притащил ее в школу. Набожная публика почему-то не про никлась юмором, и Эйкрайда отчислили. Дэн отправился об учаться социологии и криминологии в университет, но вскоре устал от унылой зу брежки, бросил учебу и решил посвятить себя чему-то более забавному и увлекательному. Так Дэн Эйкрайд и ступил на шаткую дорожку комического ис кусства, которая и привела его вскоре к «Охотникам за привидениями».

Следует отметить, что первона чальный вариант сценария разительно отличался от того, ко торый лег в основу фильма. По задумке Эйкрайда, охотники за привидениями должны были перемещаться сквозь врем я и пространство и сражаться с разнообразными парапор мальными гигантами. Айвен Райтмен, талантливый режиссер и умный продюсер (среди ранних его продюсерских ра бот следует отметить два фильма великого Дэвида Кроненберга – «Паразиты» (Shivers, 1974) и «Бешеная» (Rabid, 1977), среди режиссерских – комедию «Фрикадельки» (Meatballs, 1979)), ознакомившись со сце нарием Эйкрайда, крепко при задумался. Потенциал у за думки был необычайно велик,

однако примерная стоимость производства была такова, что ни одна студия в здравом рас судке не взялась бы за этот проект. «Такой фильм обойдет ся примерно в триста миллионов долларов, надо переписать сценарий так, чтобы уложиться в сумму раз, пожалуй, в де сять меньшую», – изрек после непродолжительного мозгового штурма Райтмен. Пришел черед Эйкрайда составить затылок.

Чтобы привести текст Дэна в более «снимаемый» вид, решено было подключить к работе Хэрольда Рэмиса, актера, сценариста и режиссера, со трудничавшего ранее с Райт меном. Это сейчас весь кинематографический мир знает Рэмиса как режиссера, снявшего одну из лучших комедий 90-х – прекрасный фильм «День сурка» (Groundhog Day, 1993), а вот в те годы Хэрольд чрез мерной известностью похвастать не мог. За несколько месяцев упорной работы Рэмис и Эйкрайд кардинально переделали сценарий, оставив от первона чального варианта, по сути, лишь костяк и нарастив на него новое сюжетное мясо.

На протяжении всего жаркого лета 1983-го Рэмис и Эйкрайд корпели над новой версией сце нария. Каждый месяц они пре доставляли очередной вариант, после чего, выслушав замечания и поправки, переписыва

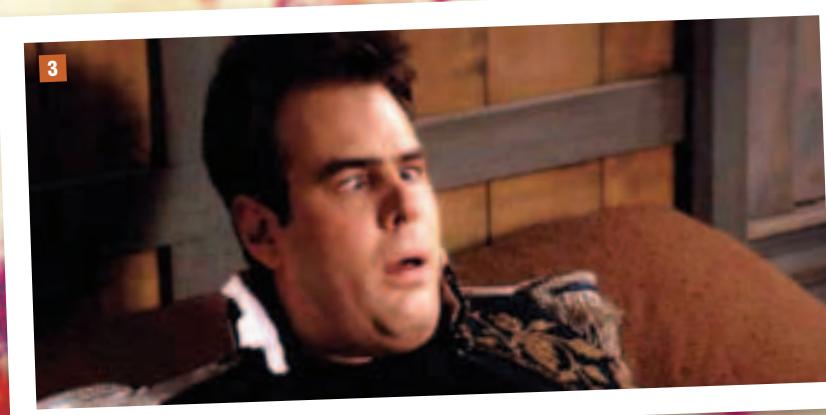
ли его заново. И, наконец, 30 сентября 1983 года они с гордостью положили на стол Райтмена, режиссера и продюсера картины, готовый сценарий. Потребовалась еще одна неделя, чтобы окончательно причесать текст и очистить его от шероховатостей, и 7 октября сценарий приобрел свой окончательный вид.

История, легшая на стол Райтмена в середине осени 83-го, имела мало общего с первона чальным вариантом сценария. Место действия из отдаленно го будущего было перенесено в современный Нью-Йорк. А вместо истории о многочис ленных подвигах и геройствах охотников писатели решили познакомить зрителей с этапами становления бизнеса по вылову злонравных призраков. Три молодых парapsихолога трудаются в нью-йоркском уни верситете, получают вполне пристойное финансирование, имеют все необходимое обо рудование и могут полностью посвящать себя любимому делу – изучению привидений. Однако руководство универси тета уверено, что к науке занятия наших ученых имеют отношение крайне опосредованное, и прикрывает лавочку. Оставшись без средств к существованию и без любимого дела, герои решают организовать бизнес по отлову призраков – закладыва

ют жилье и на полученные де ньги снимают офис, собирают все необходимое оборудование и закупают рекламное время на центральных каналах. Клиентов у охотников за привидениями поначалу совсем немного, од нако после нескольких успешных дел они становятся знаменитыми и привлекают внимание прессы. Кроме того, вскоре выясняется, что призраки отчего то совсем обнаглели и начали стекаться в многострадальный Нью-Йорк. Охотники берут в штат еще одного бойца и с уд военной энергией бросаются зарабатывать трудовую коп ечку. Спустя некоторое время становится ясна причина столь бурного поведения привиде ний – некий злонравный божок решил явиться в наш мир и устроить здесь Армагеддон. Подручные лакостного небожителя овладевают телами двух людей и собираются запустить злодея в Нью-Йорк. И все бы ничего, но одной из жертв служек бож ка становится клиентка охот ников, в которую один из на ших героев втрескался по уши. И в то же самое время представитель Агентства защиты окружающей среды вырубает генератор в офисе охотников, после чего открывается хранилище, в котором томились в заточении все отловленные нашими героями привидения. В Нью Йорке начинается форменный

1 Питер Венкман, блестяще сыгранный комиком Биллом Мирреем.

2 Сценарист картины Хэрольд Рэмис, сыгравший роль Игона Спенглера.

**Фиаско**

Нужно рассказать и о бесплатной любительской игре *Ghostbusters MMORPG*. Название ее прямо указывало, что мне доведется поохотиться на привидений в компании с живыми игроками, а не с управляемыми железом болванчиками. Я, преувеличивая прелести коллективного истребления призраков, скакала небольшой клиент. Увы, при первом же запуске меня огорчили надписью, извещающей, что сервер – «даун» и что мне следует попытать счастья позже. Я пытала его на протяжении недели, но все безрезультатно – сервер оставался «дауном».

Отчаявшись, я отправилась на форум игры. Сообщения на нем вызвали у меня приступы черной зависти. «Я пристрастился к этой игре! Спасите!» – зывал один пользователь. «Великая игра» – сообщал другой. Я рвала волосы на голове и в испступлении жала на кнопку «новый аккаунт». «Простите, сервер, кажется, лежит», – глумился плод фанатского энтузиазма. Так бы, наверное, я и сняла с себя скальп в бессильной злости, если бы не заметила внезапно, что все эти восторженные посты датированы прошлым и позапрошлым годом. А свежие посты с заголовками вроде «Помогите! Не работает!» я, понятное дело, игнорировала («Ха! Нуубики! Откуда им знать, как играть в MMORPG!» – думала Катя).

В общем, игра мертвее мертвого. Кажется, раз в пару месяцев сервер на короткий срок оживает, но поймать этот миг не представляется возможным. Зато я ухитрилась выковырнуть с форума скриншот и всплакнуть от приступа ностальгии. Буду просить электронного бога, чтоб как-нибудь игру воскресил. Симпатичная такая, судя по всему...

Апокалипсис. Божок же, в свою очередь, напускает на Манхэттен гигантского зефирного человека, который превращает остров в манную кашу. И кому, как вы думаете, предстоит разгребать все эти авгиевы конюшни? Разумеется, охотник за привидениями!.. Блестящий сценарий должен был получить столь же блестящее кинематографическое воплощение. На съемки фильма были выделены весьма причудливые по тем временам 30 миллионов долларов. Актеры на главные роли были набраны преимущественно из комиков, поскольку режиссер Айвен Райтмен хотел, чтобы фильм был в большей степени комедийным, нежели фантастическим. Непредвиденное осложнение возникло, когда обнаружилось, что в 75-м году на телекранах шел сериал «Охотники за привидениями» (*The Ghost Busters*) – забавное шоу о битве двух парней и гориллы с привидениями. Ничего общего у этого телевизионного сериала и снимаемого фильма не было, за исключением названия, отдававшего кото-рое студия Filmation желанию не горела. Съемки шли по намеченному графику, но проблема заглавия дамокловым мечом висела над создателями – край-

не некомфортно было работать над картиной, не будучи уверенным в том, как она станет называться. Одной из возможных версий названия, кстати говоря, было «Останавливающие привидений» (*Ghoststoppers*), именно благодаря этому варианту, судя по всему, и появился легендарный логотип картины – дорожный знак, изображающий перечеркнутого призрака. Слава Богу, Filmation в конце концов не выдержала натиска дельцов из Columbia Pictures и согласилась уступить название. Но как только эта трудность благополучно разрешилась, появилась новая, связанная на этот раз с тем самым логотипом. В 1984 году компания Harvey Comics, обладательница прав на популярного персонажа мультильмов и комиксов Каспера Дружелюбного Приведения, обвинила создателей «Охотников за привидениями» в том, что на логотипе фильма изображен... перечеркнутый Каспер. Юристы Harvey Comics оценили ущерб в 52 миллиона долларов и потребовали через суд компенсацию. По счастью, дело закончилось ничем – судья сходства между Дружелюбным Приведением и перечеркнутым призраком не обнаружил.

Вспоминая те далекие дни, режиссер Айвен Райтмен говорит,

что вся съемочная группа понимала, что они работают над весьма оригинальным фильмом, обреченным на успех. Однако никто из них не ожидал, что фильм станет абсолютной сенсацией. Первое удивление создатели испытали, когда на тестовом показе, проведенном с целью предварительной оценки зрительского интереса, готовая лишь наполовину картина (в ней отсутствовало большинство спецэффектов) вызвала в зале бурю восторгов. Следует ли рассказывать, какие чувства испытывали Райтмен, Эйкрайд и остальные «отцы» «Охотников за привидениями» в дальнейшем? Фильм окупился за первую же неделю проката и принес создателям почти триста миллионов долларов, получил самые благосклонные отзывы от кинокритиков и журналистов, вызвал бешеный восторг у зрителей и на долгие годы сделался эталоном семейной фантастической комедии.

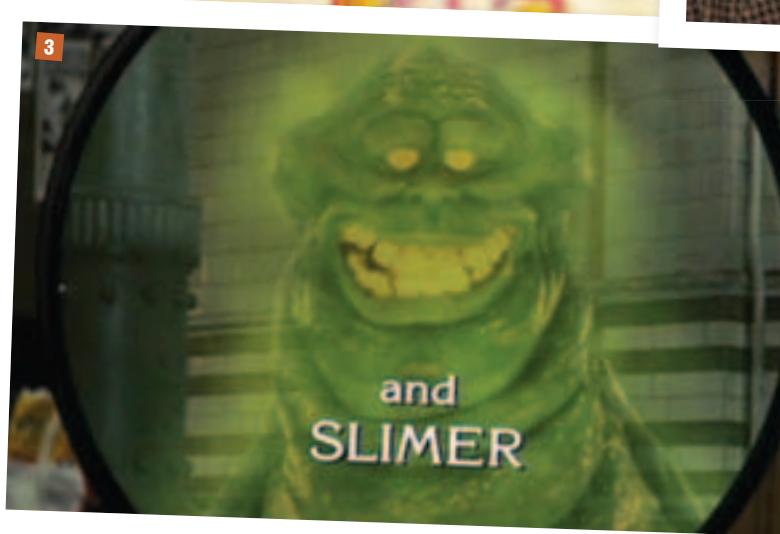
И пришла Морра...

За что же мы, зрители, так полюбили «Охотников за привидениями»? Во-первых, за искрометный юмор, которым пропитан весь фильм. Отдельные сцены картины ничуть не уступают лучшим эпизодам из полнометражных шедевров

1 Звезда «Чужих» Сигурни Уивер в роли Дэны Барретт.

2 Первое появление Лизуна в «Охотниках за привидениями». В первой части он был одним из многих призраков, пойманных охотниками, не имел имени и не играл существенной роли. Сделать его членом команды решили создатели мультипликационного сериала «Настоящие охотники за привидениями».

3 Дэн Эйкрайд, создатель оригинального концепта и сценарист, собственный персонаж. В «Охотниках за привидениями» исполнил роль Рэя Стэнза.



группы «Монти Пайтон». Недаром один из «питонов», Эрик Айдл, называл Дэна Эйкройда, не только сочинившего историю и написавшего сценарий к «Охотникам», но и исполнившему одну из главных ролей, «человеком, вполне пригодным для того, чтобы стать одним из нас».

Во-вторых, мы любим «Охотников за привидениями» за необычный и совершенно непредсказуемый сюжет. Скажите, разве кто-то из вас, начиная смотреть фильм, мог предположить, что в конце мы увидим гигантского Зефирного Морячка, растапывающего город в лучших традициях Годзиллы и карабкающегося по небоскребу а-ля Кинг Конг?.. А персонажи? Сколько красочны все герои! Обаятельный шарлатан и талантливый ученый Питер Венкман, не лезущий за словом в карман и не пропускающий ни одной юбки. Недотепа-бухгалтер Луис Талли, безнадежно влюбленный в свою соседку, устраивающий вечеринки с участниками исключительно лишь своих клиентов... Каждый персонаж фильма, даже эпизодический, наделен характером, удивительными особенностями и причудами. Восхитительно!

Мы любим «Охотников» за спецэффекты, пусть не эталонные,

но очень симпатичные. Любим за различные технические причиндалы, которые используют охотники, сами до конца не понимающие, как и почему оно все работает. Любим, наконец, за потрясающий саундтрек (помните восхитительную титульную песню Рэя Паркера?), прекрасную операторскую работу и грамотную режиссуру. ... Все это должно было сохраниться в продолжении, которое Columbia Pictures после громкого успеха первой картины настоятельно желала увидеть на большом экране. Райтмен, Эйкройд и Рэмис между тем подобной перспективе вовсе не обрадовались. Они считали, что полностью рассказали историю об охотниках за привидениями и возвращаться к ней не хотели. Но у Columbia Pictures нашлись свои рычаги воздействия, и в сентябре 88-го года Рэмис и Эйкройд приступили к работе над новым сценарием. 27 февраля 1989 года после ряда доработок и переписываний они положили на стол Райтмена окончательный вариант текста. Пять лет минуло со дня освобождения Нью-Йорка от пакостных призраков. Память людская, как известно, недолговечна — подвиг охотников за привидениями забыт, наградой за смелость стали судебные ис-

ки за разрушение города, и теперь им приходится развлекать малышню в детских садах, чтобы заработать денег на пропитание. Но в один прекрасный день к героям обращается девушка, чье чадо стало объектом пристального внимания паранормальных сил. Охотники снова в седле! Вскоре они обнаруживают, что под Нью-Йорком течет река удивительной жидкости, реагирующей на негативные человеческие эмоции, и стекается эта пакость к городскому музею, где на реставрационных работах находится портрет средневекового восточноевропейского колдуна-тирана. Негодяй решил вернуться к жизни и воспользоваться для этих целей невинным ребенком. Охотники сдувают пыль со своего оборудования, заручаются поддержкой мэра и отправляются воевать с паразитом. Неравная борьба с доисторическим угнетателем приводит к тому, что наши парни оживляют Статую Свободы и бросают в гущу сражения. Но колдун, конечно, не лыком шит — у него тоже имеется пара козырей в рукавах...

Сиквел вышел несколько помрачнее, нежели первый фильм (хотя рейтинг PG он все-таки получил). Кроме того, ему не доставало оригинальности

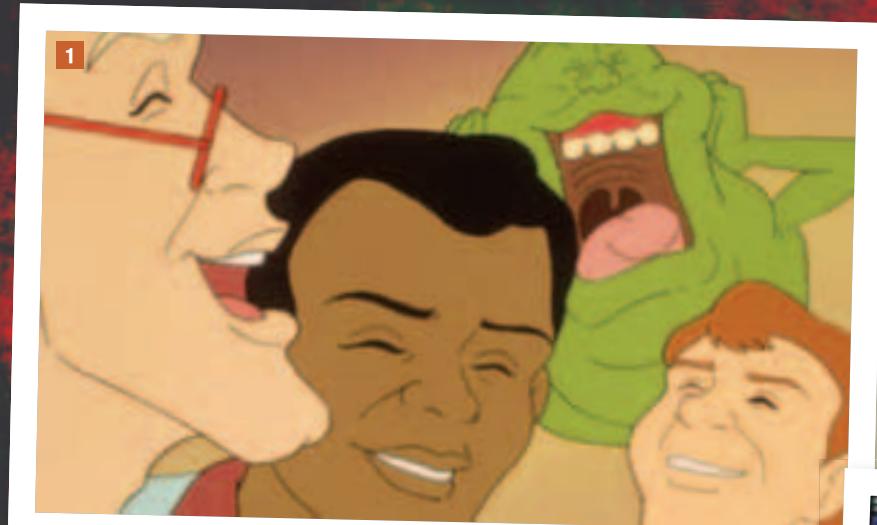
и изящности первой части. Но в целом «Охотники за привидениями 2» (Ghostbusters II, 1989) удалось. Они не собрали столь впечатительной кассы, но многим поклонникам пришлись по душе. Зрители охотно шли в кинотеатры, раскупали сувениры, цитировали наиболее удачные шутки. Кстати говоря, с логотипом фильма (перечеркнутым призраком, показывающим указательным и средним пальцем римскую цифру II) вновь случился небольшой казус — нарисованный для заголовка фильма значок в суматохе утеряли и во время съемок использовали новый его вариант. Логотипы в целом были идентичны, за исключением того, что в новой версии художник почему-то забыл дорисовать призраку вторую ногу. В рекламной кампании и названии фигурировал нормальный двуногий дух, а в самом фильме, если присмотреться к логотипам на костюмах — инвалид. Впрочем, впоследствии создатели предложили зрителям считать, что это вовсе не одинокая нога, а забавный хвостик.

Зимой нынешнего года Дэн Эйкройд сообщил, что подумывает о создании третьей части фильма, целиком выполненной на компьютерах. И вроде бы Билл

1 Охотники за привидениями, вынужденные выступать перед малышней в детском саду. Как скоротечна слава, сколь краток миг триумфа!

2 Шарлатан Питер, устроившийся на работу в телевизионном ток-шоу.

3 Вторая часть «Охотников за привидениями» вышла на большие экраны уже после того, как анимационный сериал «Настоящие охотники за привидениями» стал культовым. Поэтому создатели фильма решили дать призраку Лизуну, помогающему нашим героям в мультсериале, небольшую камэ-роль. В картине Лизун появляется буквально на пару секунд — побрасывает на автобусе спешащего на помощь охотникам Луиса Талли.



1

Игра Ghostbusters 1984-го года для NES.



Игра Ghostbusters II для NES.



Игра The Real Ghostbusters для Commodore 64.

Игра The Real Ghostbusters для Commodore 64.



1 Так выглядели наши герои в «Настоящих охотниках за привидениями».

Мюррей, самый, пожалуй, именитый из актеров, снимавшихся в первых двух сериях фильма, дал согласие озвучить своего персонажа (Питера Венкмана). К сожалению, пока что никаких официальных сведений о данном проекте нет. Если верить слухам, он, увы, скоропостижно скончался.

Экспансия

Разумеется, культовым персонажам было тесновато в рамках кинематографа. И в сентябре 1986-го на телевизионные экраны вышел первый эпизод мультипликационного сериала «Настоящие охотники за привидениями» (*The Real Ghostbusters*). Анимационные герои не слишком сильно походили на своих киношных собратьев, но в целом все осталось без изменений – в каждой серии мы наблюдали за подвигами охотников, защищающих Нью-Йорк от пакостных призраков. Мультипликационный сериал радушно приняли поклонники оригинального фильма, его смотрели не только дети, но и многие взрослые. В первую очередь это заслуга Майкла Стражински, талантливейшего сценариста и редактора, работавшего над первыми двумя сезонами шоу. Стражински скрупулезно выписывал взаимоотношения между пер-

сонажами, награждая их, заточенных в двумерном анимационном мире, воистину трехмерными характерами. Для каждой новой серии Майкл придумывал уникальную историю, обильно сдабривал ее реминисценциями и аллюзиями на классику хоррора (так, например, в одном из эпизодов героям пришлось столкнуться с порождениями фантазии великого Лавкрафта – Ктулху и прочими лапочками; в другом бесконечно цитировался легендарный немецкий фильм ужасов «Кабинет доктора Калигари» (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920)), мифы и фольклор. Кроме того, зрителям был представлен любимец охотников – зеленый призрак Лизун, помогавший им бороться с паранормальными страшилками.

Начиная с третьего сезона, Стражински был отправлен в отставку, а его место заняли новые сценаристы. Был взят строгий курс на «облегчение» повествования и смену мрачных мотивов более светлыми. Вскоре появился совсем уже детский сериал-отросток – «Лизун и Настоящие охотники за привидениями», в котором рассказывались истории о похождениях дружелюбного призрака. Анимационный цикл начал стремительно деградировать. Постепенно теряя зрителей

и глупея буквально на глазах, «Настоящие охотники за привидениями» дотянули до октября 91-го года и скоропостижно скончались.

В сентябре 97-го состоялось второе пришествие анимационных охотников – на канале Sci-Fi Channel был запущен мультипликационный сериал «Экстремальные охотники за привидениями» (*Extreme Ghostbusters*). Наши герои изрядно постарели, их сменили совсем еще молодые бойцы. Все вместе – и новые и старые охотники – собрались лишь в одном эпизоде, во всех прочих фигурировали дебютанты, возглавляемые Лизуном и Игнором Спенгером, одним из прежних охотников. Серьезное изменение претерпела рисовка персонажей, кардинально изменился антураж. Сериал особых восторгов у поклонников цикла не вызвал и в декабре все того же 97-го года испустил дух.

По мотивам фильмов об «Охотниках за привидениями» было выпущено несколько серий комиксов, ни одна из которых, впрочем, особого упоминания не заслуживает, кроме, разве что, вышедшей в 2004 году *Ghostbusters: Legion*, рассказавшей читателям о жизни охотников после успешного выполнения задания из первой части картины. Каждый фильм был

подвергнут насильственной новеллизации (первый – аж дважды!). Кроме того, по мотивам картины была выпущена довольно занятная ролевая игра *The Ghostbusters: A Frightfully Cheerful Roleplaying Game*, получившая в 87-м году почетную премию имени Герберта Уэллса. В 89-м году игра была переиздана – на этот раз в нее были включены события из второй части фильма.

В 2004 году свет увидела книга «Охотники за привидениями: Возвращение» (*Ghostbusters: The Return*), автор которой рассказал о возвращении охотников к своему нелегкому делу через пять лет после событий, показанных во второй части фильма.

Первая игра о похождениях охотников за привидениями вышла в 1984 году, тогда же, когда и первый фильм. Она была разработана и выпущена компанией Activision. Игра *Ghostbusters* представляла собой довольно занятный кросс-жанровый микс: нам предлагалось побывать в роли охотников за привидениями, ведущими в Нью-Йорке свой нелегкий бизнес. Необходимо было закупать специальное оборудование, улучшать машину и, само собой, сражаться с призраками. На главном игровом экране изобража-

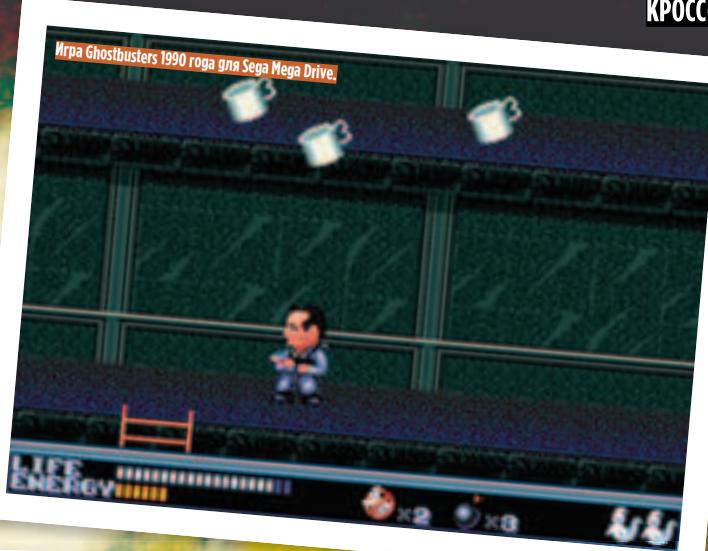
ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ



Игра New Ghostbusters II для NES.



Игра Extreme Ghostbusters: The Ultimate Invasion для PlayStation.



Игра Ghostbusters 1990 года для Sega Mega Drive.



Игра Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1 для консоли Game Boy Advance.

лись улицы города, по которым следовало перемещать логотип охотников. С разных сторон к центру Нью-Йорка устремлялись привидения, которых требовалось отлавлививать. Когда один из домов на главном экране начинал мерцать, нужно было отправлять туда наших героев. После чего следовала небольшая мини-игра – вертикальный гоночный симулятор – по прохождении которой нам передавалось управление самими охотниками. Далее нужно было правильно установить ловушку и отловить всех озорничающих на статичном экране призраков. Время от времени надо было заезжать в магазин и посещать автозаправки. В какой-то момент уровень психо-кинетической энергии в городе становился так велик, что Главный Негодяй получал возможность вторгнуться в наш мир и натравить на Нью-Йорк гигантского Зефирного Человечка, которого, разумеется, нашим бесстрашным героям и предстояло грохнуть. Первоначально игра была выпущена лишь для нескольких популярных в ту пору компьютерных платформ, но вследствии была перенесена почти на все известные игровые системы. Различия в геймплее при этом были минимальными, но звуковое и графическое оформление разнилось очень

сильно. Самой симпатичной была вышедшая в 87-м году версия для восьмикбитной Sega Master System. А вот вышедший в 86-м NES'овскийпорт был, наверное, наиболее невзрачным среди прочих собратьев. В 1988 году Activision выпустила разработанную в недрах Data East Corporation игру The Real Ghostbusters, основанную, как то и следует из названия, на одноименном анимационном сериале. Игра представляла собой довольно тривиальный экшн, в котором игроку предлагалось зачистить, используя разнообразное оружие и время от времени приходящего на помощь Лизуна, десять заполненных кровожадными привидениями уровней.

В 89-м году Activision выпустила игру Ghostbusters II по мотивам одноименного фильма. Ничем особенным этот экшн среди прочих представителей жанра не выделялся. Игроку предстояло, взяв на себя роль одного из охотников, повторить наиболее памятные сцены из фильма – взять образчик загадочной жидкости из подземного туннеля, провести Статую Свободы по улицам города, одолеть пакостного колдуна. Версии игры для различных компьютерных систем отличались преимущественно картинкой и звуком, а вот одноименная игра для

NES представляла собой тривиальный горизонтальный шутер, выполненный в антураже второй части фильма. В 90-м году компания HAL Laboratory выпустила для восьмикбитной приставки NES игру New Ghostbusters II. В довольно симпатичном боевике, выполненном в изометрической проекции, нам предстояло выбрать двух героев и отправиться на битву с мерзопакостными призраками. Одним из персонажей управляли мы, другим – электронный мозг вашей консоли. Сюжетно же игра следовала (с многочисленными, впрочем, изменениями) второй части фильма. В том же 90-м году SEGA Corporation выпустила для своей шестнадцатикбитной консоли Mega Drive игру Ghostbusters. В этом платформере нашим героям (каждый из них обладал уникальными способностями, применяемыми в зависимости от случая) предстояло побеждать по крышам, домам и развалинам, истребить множество противнических призраков и спасти Нью-Йорк от Богини Смерти. Прямой связи с событиями первого или второго фильма в игре нет – действие происходит через некоторое время после проишествий, о которых рассказывалось в картине «Охотники за привидениями».

В 2002 году компания DreamCatcher Interactive выпустила для портативной консоли Game Boy Advance игру Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1 по мотивам мультипликационного сериала «Экстремальные охотники за привидениями». Игроку предоставили возможность поучаствовать в спасении молодых охотников, похищенных гнусным демоном-злодеем. Наконец, в 2004 году компания LSP выпустила шутер Extreme Ghostbusters: The Ultimate Invasion. Мультишнайпер от первого лица прошел почти незамеченным, ибо, во-первых, ничем среди многочисленных представителей жанра не выделялся, а во-вторых, предназначался для доживавшей свои последние деньги консоли PS one. Игра, кстати, поддерживала управление с помощью светового пистолета. Зимой нынешнего года проскочил слух, что словенская компания ZootFly работает над игрой Ghostbusters для консоли Xbox 360. Увы, вскоре после этого поступили сведения, что проект заморожен из-за неурядиц с правообладателями. Впрочем, в одном из интервью Дэн Эйкрайд рассказал, что к нему обратились с предложением принять участие в разработке представители производящей компании. Так что надежда еще жива. Подождем? **СИ**

Мобильная охота
В 2005 году компания Sony Pictures Digital Entertainment выпустила игру Ghostbusters Mobile для мобильных телефонов. По сюжету этой довольно милой action-adventure охотникам предстояло зачистить дом некоего миллиардера от бесчинствующих призраков. Игроку было необходимо ходить по безразмерному особняку, разыскивать ключи, решать несложные логические задачки и, конечно, истреблять многочисленных призраков. Графика и звуковое оформление в игре были достаточно симпатичными, а несложный геймплей – захватывающим. Несмотря на непрятательность, Ghostbusters Mobile представляла идеальный продукт для тех поклонников цикла, которые давно мечтали поселить охотников за привидениями в своем мобильном телефоне. Впрочем, и с ролью «убивалки времени» она тоже весьма успешноправлялась.

Остановите мгновенье!

22-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

PowerColor

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

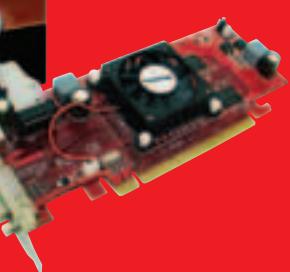
Каждый участник, помимо собственно картинки, должен присыпать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНКУРС
POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/
MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу
supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому)
до 1 сентября 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс
«Остановите мгновенье №22»



ПОБЕДИТЕЛЬ 19-ГО ЭТАПА
Александр Авдиенко,
г. Алматы

ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO GOLDEN PIG



Thanks To:
The Schoenfeld Clan; Amos, David and Cameron Di Iorio, The Ohi Family; John and Kathy Hein, Amy Atsal, The Caste Family, Skyler and Ethan Kelley, Tracy and Eric Getz, Lynn Neveaux, Holly & Riley, Deana Segal, Dominos, Mike Brykin, Cerebralwurm, Mooguel, Kellin, Aggroman, Aurasma, and Jarvis.

В Warcraft 3 есть еще одна секретная концовка. Если пройти игру на сложности Hard, просмотреть титры до конца, затем зайти в главное меню и выбрать Credits и немного подождать, из пещеры орков выползут зерги и нападут наочных эльфов. Эльфы выиграют.

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.



КОНКУРС



КОНКУРС ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИЙ

Журнал «Страна Игр» и компания «Акелла»
при акустической поддержке фирмы
Logitech проводят конкурс по игре
«Хроники Тарр: Призраки Звезд».

Объявлена всеобщая мобилизация творческих единиц! На борту крейсера «Талестра» срочно требуются талантливые конструкторы. Острая нехватка кадровых оружейников проявилась в самый неподходящий момент: за длительный период многочисленных стычек и сражений противник детально изучил боевые системы кораблей Альянса. Дэ-хэттэ знают все характеристики нашего оружия и эф-

фективно совершенствуют свои защитные технологии. Им известны тактические приемы наших пилотов, поэтому мы стали предсказуемы. Если так пойдет дальше, то Мрак станет людям вечной могилой. Худший исход может предотвратить только совершенно новая разработка – бортовое орудие, которое удивит врага, а потом, потрясенного и напуганного, отправит к космическим праотцам!

Как раз такую «пушку»
предлагается создать конкурсантам.

Работа участника должна состоять из двух частей:

1. Подробное описание характеристик новинки (принцип действия, поражающий элемент, разрушительная сила...);
2. Изображение изделия (картинка цифрового формата, самостоятельно выполненная в схематичном стиле, размером не более 500 Кб).

Эти материалы следует направить по следующему адресу электронной почты: tarrgun@akella.com

Тройка победителей будет определена с непосредственным участием разработчиков игры из студии Quazar. Вполне вероятно, автор наиболее удачной концепции нового оружия сможет увидеть свою задумку реализованной в одной из следующих игр от создателей «Хроник Тарр».

ПРИЗОВОЙ ФОНД КОНКУРСА:

1-е место

акустическая система класс hi-end Logitech Z 5500 Digital

2-е место

колонки 5.1 Logitech X-540 с эффектом «surround»

3-е место

стильные колонки 2.1 Logitech Z – 4i с пультом управления



ОТВЕТЫ
ПРИНИМАЮТСЯ
ДО 1 СЕНТЯБРЯ
2007 ГОДА.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



ПИСЬМО НОМЕРА

Антон Самойлов,
г. Санкт-Петербург

Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Антон Самойлов за неожиданную точку зрения и самое деятельное беспокойство о судьбах индустрии.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что Microsoft платит нам деньги за травлю Sony и ее консолей. Даже в стихах. Чтобы такое письмо попало на страницы «О», оно должно быть либо очень хорошо аргументировано, либо написано весело и интересно. А плохие стихи – это не интересно. Лучше напишите о том, как вам новости с Е3.

Дорогая, любимая редакция! Вы и все остальные геймеры об этом еще не знаете, но мы на пороге величайшего кризиса! Индустрия размашистыми шагами двигается навстречу гибели, и всему виной Nintendo с ее «инновационными» консолями! Вы понимаете, о чем я толкую? По глазам вижу, вы тоже пятой точкой чувствовали, что стоит Miyamoto сойти со сцены на любой игровой выставке, как он стирает с лица слашающую улыбочку и начинает строить козни по развалу игровой промышленности. Милый, нелепый Сатору Ивато, который так смешно говорит по-английски, на самом деле может стать причиной гибели всей консольной индустрии. Сейчас объясню подробнее. Смотрите. Xbox 360 и PS3 – приставки примерно одного калибра. В то время как Nintendo Wii – это всего лишь GameCube с другим контроллером, приставка предыдущего поколения. Но что такое вообще «поколение приставок»? Так повелось, что последние, чтоб не сорвать, лет двадцать, компании примерно в одно время выпускают консоли одной



Wii 2?

Привет! Снова пишу вам, теперь уже о будущем не преемницы DS, но грядущей Wii 2. Как и в прошлый раз, я не хочу ничего предвещать, а только делясь с вами своими мыслями о будущей консоли.

Можно задать резонный вопрос: почему это письмо не о Xbox NEO или же PlayStation 4? Ну, хотя бы потому, что этих приставок ждать надо будет долго, а новая приставка от Nintendo появится на горизонте уже в течение двух лет. Откуда же такая уверенность? Давайте посмотрим на состояние рынка консолей на данный

момент. Продажи консоли от Nintendo не могут не радовать – они обгоняют как Xbox 360, так и новорожденную PS3. Игры тоже продаются весьма успешно, даже эмулируемые версии игр через Интернет. На рынке даже периодически наблюдается некоторый дефицит консолей. Все это просто замечательно. А теперь давайте взглянем на эту же приставку с другой стороны, о которой почему-то упоминают только её противники. В первую очередь, наблюдается ситуация, которую обычно приписывают новой PlayStation: недостаток игр. Не верите? Тогда давайте посмотрим на оригинальные,

не кроссплатформенные проекты, которые могут привлечь наше внимание. Перечислю: это Red Steel, Rayman Raving Rabbids, TLoZ: Twilight Princess, Sonic and the Secret Rings, WarioWare и… и всё. Довольно мало, при том, что и «Раймана», и «Зельду» спокойно можно назвать как раз кроссплатформенными играми. Я специально не считаю успешного продающихся Call of Duty 3, или же третий же Prince of Persia по той причине, что во все это можно сыграть и на других консолях. Выигрыша же от другого управления тут нет совершенно: я могу привести вам пример различного управления с геймпада

и пары клавиатура + мышь, и почему-то я не замечал, чтобы игра продавалась только потому, что, скажем, при игре с клавиатурой игроку предоставляются новые ощущения при управлении. Конечно же, я могу ошибаться, но почему-то я еще не встречал в сети восторженных отзывов вроде: «Теперь «Принц» – совсем другая игра! Я открыл ее для себя заново!».

Вы понимаете, что есть игры, которые продают приставки. Для GameCube это были Metroid, разнообразные Mario, переделанный Metal Gear и, конечно же, четвертый и нулевой Resident Evil. Для Xbox такими играми стали Halo

ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ 101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я
652, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

На Windows Vista игут любые PC-игры?

Почти все, но не любые. Уже Windows XP утратила совместимость с некоторыми старыми играми (например, Interstate '76). И хотя в Windows Vista нормально работают все игры, созданные для Windows XP, более старые игры могут выдавать ошибки.

Куда пойти учиться, если я хочу связать свою жизнь с созданием игр?

Да куда угодно. Дело в том, что на создателей игр у нас сейчас никто не учит. Для этого нужен жизненный опыт, приобретаемый в работе над реальными проектами. И его вам придется приобретать параллельно с учебой на выбранном направлении.

Как игры становятся платиновыми на PS2?

Формальные условия – тираж не менее 600 тысяч копий и время пребывания в продаже больше года. Если эти условия выполнены, издатель может (но не обязан) выпустить игру по бюджетной цене.

ПОТОК ПИСЕМ, КОТОРЫЙ ЗАХЛЕСТЫВАЛ ЯЩИКИ «ОБРАТНОЙ СВЯЗИ» НА ПРОТЯЖЕНИИ ПОСЛЕДНИХ МЕСЯЦЕВ, ВНЕЗАПНО ПРЕВРАТИЛСЯ В ТОНЕНЬКИЙ РУЧЕЕК. ТУТ ЕЩЕ И ЭТА ЕЗ. ПИСАТЬ О СУДЬБАХ ИНДУСТРИИ ПЕРЕД ЕЗ – ДУРНОЙ ТОН, ИБО ВЕЛИКА ВЕРОЯТНОСТЬ, ЧТО ВСЕ ТВОИ ПРОГНОЗЫ ОКАЖУТСЯ НЕВЕРНЫМИ ЕЩЕ ДО ТОГО, КАК БУДУТ ОПУБЛИКОВАНЫ. ЗАТО ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НОВОСТИ С ВЫСТАВКИ И ОБСУДИТЬ ИТОГИ НА СТРАНИЦАХ ПОЧТОВОЙ РУБРИКИ. ПРИГЛАШАЕМ!

мощности, конкурируя в пределах «поколения». Проходит некоторый срок, и все дружно выпускают более мощные консоли следующего поколения. Каждый новый шаг давал существенный качественный скачок в графике, и геймеры с радостью встречали новые консоли. Таковы были общепризнанные и неписаные правила игры... Сегодня этот идилический мир свободной конкуренции и технического прогресса погиб, и его не вернуть. Его уничтожила Nintendo, а никто этого и не заметил.

Sony и Microsoft честно выпустили приставки седьмого поколения, а Nintendo нарушила правила игры. Вместо того чтобы выйти на честный бой с конкурентами, она свернула с протертой дорожки, еще раз выпустила приставку шестого поколения – и, что самое удивительное, заработала до не-приличия огромную кучу денег! Сами посудите, какой теперь смысл для Sony и Microsoft выпускать следующие консоли, если, как выяснилось, можно два раза продать одно и то же? Соревноваться друг с другом? Но зачем, ведь победитель в любом случае получит лишь крошки с барского стола Nintendo. PlayStation 4 и следующий Xbox, невероятно технически продвинутые, окажутся просто никому не нужны. Все пойдут играть

на дешевых и топорных ящиках от Nintendo. А самое омерзительное то, что и для самой Nintendo нет ни одного стимула улучшать качество графики на своих приставках – игры с картинкой девятилетней давности и так расходятся, как горячие пирожки в базарный день.

Что же теперь будет? А вот что: Nintendo продолжит выпускать миллион и одну игру про Марио для DS и Wii, а Sony и Microsoft, скряга от зависти, будут продвигать среди геймеров свои новые консоли и стараться как умеют отъесть кусок у аудитории Nintendo. Стимула совершенствовать графику для них уже нет, есть стимул только предоставлять услуги лучше, чем конкуренты (это, правда, в основном актуально для тех, кто играет по Сети). Восьмое поколение консолей мы если и увидим, то только лет через десять. Спасибо тебе, Nintendo. В погоне за прибылью ты научила играть бабушек Анию, Таню и Пелагею, но походу уничтожила технический прогресс в игровой индустрии. Здравствуйте, бабушки, прощай, технический прогресс! Я буду по тебе скучать.

ЗОНТ \\ В чем-то вы правы. Но я бы не стал говорить, что Nintendo убила прогресс, скорее, компания лишь изменила направление, в котором эволюционирует наша индустрия компьютерных

и видеоигр. «Железо» на PS3 и Xbox 360 уже обогнало современный уровень развития компьютерной графики. То есть разработчики, даже если захотят, все равно не смогут показать истинную мощь новых консолей. У них нет для этого простых и удобных инструментов. Одним из них станет движок Unreal Tournament 3. Вы видели скриншоты? Они и правда выглядят «нереально». А ведь это лишь самый первый свободно лицензируемый движок для консолей нового поколения. Вспомните, какую графику выдавала PS2 на заре своей жизни и в конце цикла – небо и земля. Нужна ли нам еще более детализированная графика и как ее сделать, не увеличивая стоимость разработки? Этую проблему и будут решать программисты на протяжении ближайших десяти лет. Предугадать, что именно они придумают и в каком направлении будет развиваться наука 3D-моделирования, едва ли возможно. Уверен, десять лет назад мало кто мог представить, как будут работать современные шейдеры. Сейчас нам в самом деле сложно представить что-то более впечатляющее, чем графика Unreal Tournament 3. Но вспомните: когда-то и Doom казался первым творением, а потом переход к 3D-графике открыл совершенство новые горизонты. Кто знает, чем нас еще удивит наука.

и Star Wars: Knights of the Old Republic. К несчастью, «Зельда» является пока что единственной игрой, способной привлечь покупателей. И – о, горе! – в нее можно совершенно спокойно сыграть на GameCube.

Со мной можно поспорить. Ведь довольно скоро должны выйти аппетитные Mario Galaxy, Metroid 3 (вот чего я жду с нетерпением!), Fire Emblem, ролевая от MistWalker и так далее, которые будут просто невероятными. Однако та же самая ситуация наблюдается и с PS3 (основные хиты появятся только к концу года, и еще не факт, что они не будут отложены), но консоль от Sony

порицает любой, кто не является ее ярым поклонником. Вообще-то мои слова несколько несправедливы. Новое поколение приставок только-только начало свою жизнь, а в такие моменты хороших игр, как правило, мало. Да и к теме моего рассказа эта ситуация имеет мало отношения, но мне хотелось показать, что люди совершенно напрасно пренебрегают Wii и проклинают PS3: как минимум, это несправедливо. Спешу заметить, что это пишет человек, не рассчитывающий покупать PS3, а нацеленный на покупку именно Wii – сразу после выхода нового Metroid. Учтем и то, что в данный момент прода-

ется Wii так высоки в первую очередь из-за ажиотажа, вызванного вокруг инновационного пульта управления и дешевизны консоли. После всего сказанного можно сделать вывод, что настоящие продажи приставки от Nintendo начнутся только тогда, когда появятся хиты звездной величины. А в то же время появятся долгожданные проекты под PlayStation, у которых армия поклонников гораздо больше, чем «мариобоев» – новые Final Fantasy и Metal Gear Solid. И есть большая возможность, что человек, собирающийся выбрать себе новую консоль, предпочитет не уникальное управление, а графику, в разы

Будет ли Devil May Cry на PSP?

Такая игра на сегодняшний день официально не анонсирована, есть только слухи. Более того, ни один Devil May Cry никогда не выходил на портативных консолях.

Korga выйдет Crysis?

После целого ряда задержек игра, кажется, все-таки выйдет этой осенью. Американские магазины указывают дату 11 сентября. Даже если она и не точна, можно на нее ориентироваться.

Скажите, известно ли что-нибудь об игре Silent Hill 5?

Первый трейлер игры был показан на пресс-конференции Konami на E3. Работать над пятой частью по-прежнему будет Акира Ямаока, продюсер и композитор сериала. Подробнее об этом читайте в наших новостях.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ

ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

* Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

* Срок подключения в Москве – 14 дней,

в Московской области – от 14 до 30 дней.

* Установка прямого московского телефонного номера

* Многоканальные телефонные номера

* IP-телефония

* Выделенные линии Интернет

* Корпоративные частные сети (VPN)

* Хостинг, услуги data-центра

РМ Телеком

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 11(236), СТРАНИЦА 143

Это тот самый случай, когда текст обрывается на самом интересном месте. «Ни в коем случае не... что? На самом деле службы безопасности, конечно, призывают не паниковать и не вступать в переговоры, а тут же сообщать «куда следует». Даже жалко, что об этом никто не узнает.



Кто виноват?

Игорь «Ни в коем случае не» Сонин

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игров»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



превосходящую возможности Wii. Этим я хочу показать, что Wii, что бы ни говорили, ни в коем случае не противник PlayStation 3. Помните, в начале противостояния PSP и DS представители и Nintendo, и Sony утверждали, что эти консоли – никак не конкуренты? Так вот, они еще те конкуренты, и в бою (пока что) побеждает DS по причине большего количества оригинальных и качественных игр. Думаю, Sony была слишком занята PS3, и у нее

не было времени и возможностей в плотную заняться портативной консолью. К тому же компания была просто уверена в своей победе по причине мультимедийных возможностей. Тут ее подвел провал формата UMD и теперь, если честно, преимущество PSP видят в основном люди, которые видят в ней удобную портативную консоль с возможностями запуска эмуляторов. А там, где живут эмуляторы, недалеко до образов игр... Но я отвлекся. Итак, я объяснял, почему у Wii есть слабина со стороны библиотеки игр, время перейти к следующей проблеме. Это безопасность консоли. Как вы помните, для GameCube Nintendo создала замечательную систему защиты, которая надолго удержала пиратов от взлома консоли. Только сейчас приставку стало легко зачиповать и запускать на ней пиратские игры, а некоторое время считалось, что подобное сделать в принципе невозможно. Это позволило компании избежать потерь при продаже игр, ведь известно, какое отрицательное влияние производят пираты на рынок консолей. Я, к примеру, считаю, что Nintendo 64 выжила потому, что пиратам было легче подделывать диски под PlayStation и Saturn, чем мучиться с микросхемами картриджа, а потому их и было так немного.

Так вот, защита Wii сделана из рук вон плохо. Скажу больше, она просто никакая с учетом того, что игры записаны не на дорогих HD-DVD или Blu-ray, а на легкодоступных DVD. Я пока что не обладаю информацией о том, как идут дела с PS3, но в том, что Xbox 360 уже зачипован, нет никаких сомнений. Чипы же на Wii появились уже несколько месяцев назад, и подобная скорость лишь подтверждает слабость защиты консоли. На Nintendo это совсем не похоже. Описанную выше нехватку в библиотеке Wii хитовых игр я вполне объясняю молодостью консоли, но по поводу второго момента я могу сделать только одно предположение. Как я уже рассказывал, на момент объявления Wii компания была в кризисе. Я не хочу сказать, что Nintendo бы-

ла на грани разорения: мы прекрасно знаем, что продажи консоли были выше, чем у первого Xbox. Тем не менее, (внимание, отсюда начинаются неподтвержденные рассуждения!) возможно, компания понимала, что не в состоянии разработать достойного противника Xbox 360 и PS3 по графическим возможностям. И на волне успеха DS (выпуск которой при наличии ожидаемого тогда конкурента в виде PSP был во многих смыслах большим риском), Nintendo решила повторить свой трюк «ставим все на красное» и выпустила обсуждаемую Wii с устаревшим железом внутри, запустив при этом мощнейшую рекламную кампанию о «не следующем, а другом» поколении приставок. Как и в случае с DS, выпуск консоли мог окончиться как провалом, так и победой – и, как мы смогли убедиться, Nintendo уже во второй раз не прогадала. Однако консоль делалась или в спешке, или же в расчете на то, чтобы при провале компания не понесла большие убытки. Следствием этого стало использование улучшенного железа GameCube и совершенно никакая защита от пиратства. Теперь я могу, наконец-то, высказать мысль, лелеемую с начала письма: Wii несовершена и не способна долго продержаться на рынке приставок. В первую очередь это касается именно железа. Противники Wii утверждают, что через год-два на графику приставки будет невозможно смотреть. И они правы. Даже сейчас графика в некоторых проектах на Wii смотрится если и не ужасно, то, как минимум, вызывает удивление (так, столкнувшись однажды со скриншотами одной игры на Wii, я долгое время был уверен, что это проект для PSP). В ближайшее время, когда программисты освоят в полной степени железо Xbox 360 и PS3, графика этих приставок будет настолько опережать консоль на Wii, что не обращать внимания на это будет невозможно. Это легко представить себе, соединив графику нового Metroid и Crysis. И тут затея Nintendo – ставка на казуалов – может сыграть плохую роль. В том же будущем

приставка нового поколения подешевеет, и вполне вероятно, что девушки, девочки и тетяки из рекламных роликов Nintendo, переродившиеся из казуалов в начинающих геймеров, обратят внимание на гораздо более красочную графику и, помимо Wii, приобретут себе одну из этих консолей. Да, у них останется Wii, но покупать-то они будут игры, а если представить, что разница между ценами игр на все три конкурирующие консоли будет невелика, то у приставки от Nintendo окажутся все шансы быть заброшенной на верхней полке шкафа, откуда доставать ее будут только для того, чтобы повеселиться большой компанией. Тем не менее, я не пытаюсь сказать, что Wii – плохая консоль и покупать ее не стоит. Совсем нет, я хочу порекомендовать ее всем: во-первых, на ней ожидаются весьма и весьма интересные проекты, а во-вторых, стоимость приставки весьма низка (она в два раза дешевле, чем PS3, к слову), и сильно по карману она ударить не может. Но в то же время я призываю ждать выхода Wii 2. Итак, почему я жду ее скорого выхода? Из всего предыдущего можно сделать вывод, что долго на рынке консолей Wii продержаться не сможет (хотя это еще не факт – обратите внимание, что PlayStation 2 продавалась значительно лучше своих конкурентов, притом, что и Xbox, и GameCube по мощности превосходили ее). И, если бы я был на месте менеджеров Nintendo, то сейчас бы вовсю шла работа над преемницей Wii. У нас есть созданные для этого условия: сэкономленные на разработке Wii средства (еще раз напомню, что железо для нее не разрабатывалось, а улучшалось) и выхваченное из-под носа Sony время.

Про время я упомянул не зря. Условно говоря, разница по времени между выпусками Wii и PS3 не так уж велика. Однако я могу рукояться, что в Nintendo уже идет разработка следующей консоли (думаю, она начальась еще до объявления самой Wii), в то время как Sony в данный момент занята производством Cell и его внедрением. А потому в дальней-

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Как в Японии относятся к числу 13? За новые «Финалки» волнуюсь...

Нормально относятся. В Японии несчастливым считается число 4, которое читается так же, как и иероглиф «смерть». 13 же, наоборот, не считается примечательным числом.

Как в Японии называют приставки PlayStation и Xbox?

Так и называют: PlayStation и Xbox. Произносится как «Пурейсушон» и «Эксбокс». Впрочем, приставку нового поколения от Microsoft в разговорной речи чаще называют просто «Сан-року-мару» – то есть «360».

Когда выйдет Fable 2 на PC?

Игра официально анонсирована только для Xbox 360, да и то с релизом в 2008

году. Это значит, что версия для PC, если ей и суждено появиться, будет выпущена ой как нескоро.

Пожалуйста, опубликуйте фото Тосиро Масуды. Эта просьба становится все более популярной на страницах «ОС». Рады стартовать! Вот Тосиро Масуда, композитор Naruto, Jubei-chan 2 и некоторых других сериалов.



Скажите, пожалуйста, выйдет ли Red Alert 3 и когда?

Нет, Red Alert 3 – это легенда. Ее как-то «случайно» анонсировали еще в 2004 году, а потом, видимо, передумали. С тех пор никаких новостей не поступало.

Возможно, я задам избитый и ужасный вопрос, но... как мне подключить PS3 к Интернету? Постоянно выдает сообщение «Истекло время ожидания получения IP-адреса»...

Обычно мы и не отвечаем на такие вопросы – не потому, что мы злы или ленивые, а потому что для устранения неполадки требуется детальный анализ ситуации, оборудования и настроек, который мы не можем провести удаленно. Если PS3 не может получить IP-адрес, стоит грешить на устройство, которое выдает IP-адреса в вашей сети.

шем нас ждет два варианта развития событий: Wii 2 может выйти или же в конце 2009 года (вариант, которому я отдаю большее предпочтение), или же при появлении следующего поколения консолей Nintendo покажет приставку, на разработку которой у неё будет больше времени, чем у конкурентов, а значит, более совершенную.

Тем не менее, следующая смена поколений произойдет не раньше 2011 года, а к этому времени графика Wii окажется настолько устаревшей, что уже просто не будет котироваться. А потому, как я уже, упоминал, я склоняюсь к тому варианту, что свою следующую приставку Nintendo выпустит в течение следующих двух лет.

Сомневаться в названии Wii 2 не имеет смысла. Во-первых, это будет более совершенный наследник Wii и получит от него свой уникальный контроллер. А во-вторых, вряд ли менеджеры компании откажутся от такого «говорящего» названия (название «Wii Two» звучит так же, как и «We Too» – «Мы тоже»).

Итак, я только что предсказал появление новой консоли. Теперь можно перейти непосредственно к фантазиям о том, что же она будет из себя представлять. Итак, сначала коснемся железа. По мощности приставка будет превосходить PlayStation 3 и тем более Xbox 360, но не много. Ровно настолько, чтобы её можно было назвать представителем следующего поколения (если честно, то я уже сбился в их счете) и ждать чего-то сногсшибательного от неё никто не будет. Она будет во всю поддиривать прогрессивные развертки HDTV, так как к моменту появления консоли они уже получат нужную популярность. Через два года уже закончатся ожесточенные бои стандартов Blu-ray и HD DVD, а потому приставка сможет выбрать более подходящий себе стандарт (если вдобавок к этим не появятся новые, хотя это вряд ли). К несчастью, игры не будут распространяться на мини-блурэйх, по аналогии с мини-DVD GameCube – будет необходима совместимость с играми от первой Wii. Тут же могу сделать сме-

лое предположение о том, что, раз Wii 2 будет принимать диски стандартного размера, то ее могут сделать универсальным плеером, читающим фильмы и на Blu-ray, и на HD DVD. Думаю, игры для этой приставки будут выходить на дисках – в таком недалеком будущем ещё не успеет сбыться предсказание о том, что следующее поколение консолей откажется от продажи на физических носителях, предпочтя им распространение через сеть. Внешний вид контроллера изменится незначительно, он только потеряет форм-фактор пульта дистанционного управления, приняв более эргономичную, обтекаемую форму. Нуничак, возможно, получит дополнительную пару клавиш и непременно станет независимым от основного контроллера, также став беспроводным.

Изменится ли сама приставка? Не знаю. Моя фантазия подсказывает только пару улучшений, которые можно добавить к Wii. Для начала это... микрофон. Достаточно встроить в контроллер микрофон, чтобы сразу же разнообразить геймплей. Предоставлю вашему воображению то, как разработчики смогут использовать его в играх, а сам приведу самую бредовую идею: при наличии даже самого простенького микрофона и при наличии лицензий легко превратить приставку в караоке-машину. Штука эта в Японии весьма популярная, да и Sony своей SingStar доказали, что сделать на ее основе игру не представляет ничего сложного. А если добавить возможность скачивать из сети новые и новые мелодии... Да, может показаться, что мощности подобного микрофона для полноценного караоке не хватит, но чем черт не шутит? Второе улучшение придется украсить у главного конкурента. Да-да, это EyeToy. Если Sony выпустит EyeToy для третьей PlayStation, то постараётся представить из неё конкурента Wii и, надеюсь, разовьет эту идею до полноценных игровых проектов. И тогда Nintendo вполне сможет встроить в калибратор камеру, которая еще больше расширит возможности ее консоли. Возражений, думаю, не поступит: ник-

то же не говорил, что Sony украдла у Nintendo идею установить в геймпад гироскопы?

Других идей мне пока что в голову не приходит. Но и в том, что они возникнут в будущей консоли, у меня возникнут немалые сомнения. Если обратить внимание на DS, то можно заметить огромное количество проектов, которые не используют даже сенсорный экран консоли, не говоря уже о встроенном микрофоне. Примеры его использования можно пересчитать по пальцам, и это после полутора лет существования DS! Разработчики не спешат внедрять необычные схемы управления даже там, где они предложены на блюпочке с голубой каёмочкой. Вероятно, не потому, что это что-то новое для них, а потому что издательства боятся, что игроков отпугнут нестандартные решения. Итак, мое письмо, заявленное как рассказ о новой Wii рассказывает о новой приставке только в самом конце, да и то незначительно. Прошу за это прощения, но я просто хотел рассказать о своих взглядах на рынок консолей сейчас и в недалеком будущем. Надеюсь, это было не слишком занудно. А сбудутся мои предсказания или нет... Должно быть, нет – хотя бы по причине существования законов Мэрифи.

Леонид Комаровских,
meat_eater@mail.ru

ЗОНТ \\ Слишком многие недоказанные факты вы принимаете как данность, и я бы, пожалуй, не согласился с многими выводами. Лично я вообще не верю в то, что Nintendo в ближайшее время захочет выпускать консоль с графикой мощнее, чем на PS3. Зачем? Ее аудитория этого не оценит. Марио на PS3 не будет выглядеть лучше, чем Марио на Wii.

ГДЕ ОТЛИЧНЫЕ ИГРЫ?

Привет тебе, «СИ»! Я пишу не для того, чтобы попасть на желтую плашку, а для того, чтобы кое-что узнать. Я геймер с довольно большим стажем и сейчас все-таки накопил на PS3.

Ни на какой. Это – самостоятельное произведение. Тем не менее там можно найти чокобо, а значит это – настоящая Final Fantasy.

Что такое Need for Speed: Most Wanted Black Edition?

Так называется коллекционное издание игры. В комплект входят дополнительные трассы, машины и DVD с интервью и роликами об игре.

Ходят слухи, что Spore будет требовать достаточно быстрого доступа к Сети. Так ли это?

Нет, все как раз наоборот. Сам Уилл Райт, прославленный геймдизайнер, обещал, что Spore будет передавать по Сети всего «несколько килобайт» данных. Дело в том, что Spore – не многопользовательская игра в традиционном смысле слова.

Все, что вы будете скачивать, – это данные о существах, которые затем встроенный в игру редактор будет воплощать в моделях новых животных. Кроме того, не исключено, что Spore сможет работать и вовсе без доступа к Сети – ведь игры Райта славятся своей доступностью.

На диске с Disgaea 2 был аниме-трейлер. Неужели будут делать аниме по Disgaea?

Уже сделали! Двенадцатисерийное аниме Makai Senki Disgaea, основанное на событиях первой части видеогames, показали в Японии в прошлом году.

Что такое normal mapping?

Вариант применения технологии рельефного текстурирования (bump mapping). Оба этих способа применяются для того, чтобы сделать трехмерную графику бо-

Остается только настроить его так, чтобы оно этот адрес выдало. Здесь вам поможет только специалист.

Korga выйдет Tekken 6?

Разработчики планируют завершить труды в этом году. Более точно пока ничего сказать не можем.

Скажите, есть ли хорошие игры по аниме-вселенной Slayers, вышедшие за пределами Японии?

Во-первых, ни одна игра по «Рубакам» не выходила на английском языке. Во-вторых, последняя игра про Лину и Гаурри вышла на PS one. Рекомендовать, поистине, ничего не можем: удовольствие явно не стоит трудов.

На какой части Final Fantasy основан CG-фильм Spirits Within?

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА [HTTP://FORUM.GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

Поэтому сейчас особенно внимательно стараюсь следить за новостями игровой индустрии. И вот какой вопрос меня мучит: какого черта (простите, но другого слова я подобрать не могу) разработчики из отличных игр делают мультиплатформенные? Возьмем тот же DMC4. Ведь он всегда был эксклюзивом для Sony, а сейчас есть и на PC, и на Xbox 360. Это что, все ради денег? Спрашивается, для чего вообще покупать PS3? Уверен, через года два еще пару-тройку десятков игр, которые разрабатываются «только для PS3» портируются на другие платформы. Зачем портировать отличные игры на PC, тем самым портя о них впечатление (RE4 и DMC3)? На компьютере в них нереально играть (с геймпадом не в счет). Вот, собственно, все, что я хотел спросить. И, пожалуйста, отвьте мне на письмо. Мне очень важно, что вы думаете по этому поводу.

Сания Иванков,
slim9090@mail.ru

ЗОНТ \\ Вот примерно с такими же обвинениями геймеры и набросились на Capcom, когда та объявила о выпуске Devil May Cry 4 на Xbox 360: мол, зачем вы «из отличной игры делаете мультиплатформенную»? Представителей компании этот вопрос поставил в тупик, и они честно ответили, что качество игры не определяется количеством платформ, на которых она выходит. И потом, они уверены, что выпуск DMC4 на других платформах «обрадует куда больше людей, чем огорчит», ведь, в конце концов, «все, кто должен был получить игру, ее обязательно получат». Компания Capcom считает это решение наиболее выгодным и для себя, и для игроков. Признаться, мы с ней согласны: разве плохо, что хорошую игру смогут попробовать владельцы других платформ, пусть даже и PC с его специфическим управлением? Что же до вопроса «для чего вообще покупать PS3», то он и нас немало беспокоит. Возможно, линейка новых игр, объявленных на E3, позволит вам дать свой ответ.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Все, что вы будете скачивать, – это данные о существах, которые затем встроенный в игру редактор будет воплощать в моделях новых животных. Кроме того, не исключено, что Spore сможет работать и вовсе без доступа к Сети – ведь игры Райта славятся своей доступностью.

Можно ли поменять прошивку на Xbox 360 без Xbox Live?

Нет, нельзя. Прошивка обновляется автоматически, как только вы заходите в Xbox Live. По-другому обновить прошивку невозможно.

Выходит ли Saints Row на PC?

По всей видимости, нет. И даже разработчики игры, команда Volition, сейчас работает над продолжением для Xbox 360 и PlayStation 3. Персональные компьютеры в списке платформ не значатся.

Pro Disk | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ПОКУДА ВСЕ НАТУЖНО ЖДУТ, КОГДА MGS4 И FFXII СПАСУТ «ТОСТЕР ДАРТА ВЭЙДЕРА ТРИ», ПОМОЩЬ ИДЕТ, ОТКУДА НЕ ЖДАЛИ. И ХОТЯ FOLKLORE НА ПОВЕРКУ ОКАЗАЛАСЬ ДОВОЛЬНО ЗАНУДНОЙ И СТАРОБРЯДНОЙ ИГРОЙ, КОТОРАЯ НЕ КАЖДОМУ ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ, ПРИЕХАВШАЯ ВМЕСТЕ С НЕЙ HEAVENLY SWORD ПРЕВЗОШЛА НАШИ ОЖИДАНИЯ, БУКВАЛЬНО ВЗОРВАВ РЕДАКЦИЮ. КАЖДОЕ ВКЛЮЧЕНИЕ ИГРЫ ТУТ ЖЕ СОБИРАЛО ТОЛПУ ВОКРУГ КОНСОЛИ, ЖИВО ОБСУЖДАЮЩУЮ ПРОИСХОДЯЩЕЕ НА ЭКРАНЕ. ОДНО ИЗ ГЛАВНЫХ ПОТРЯСЕНИЙ – ЗАВОРАЖИВАЮЩАЯ МИМИКА ПЕРСОНАЖЕЙ. РЕБЯТА-АНИМАТОРЫ, КОТОРЫХ МЫ ПОКАЗЫВАЛИ НА ДИСКЕ В ОДНОМ ИЗ ПРОШЛЫХ НОМЕРОВ, ПОРАБОТАЛИ НА СЛАВУ. В ЭТОМ ЖЕ НОМЕРЕ СМОТРИТЕ ПРЕВЬЮ ПО ОБЕИМ ИГРАМ. А ЕЗ, КОТОРАЯ ПРОХОДИТ КАК РАЗ ПОКА Я ПИШУ ЭТИ СТРОКИ, ГОТОВИТСЯ К АТАКЕ НА НАШ ДИСК, НАЧАВ С РАЗДЕЛА SPECIAL. КУЧУ МАТЕРИАЛОВ С ВЫСТАВКИ ЖДИТЕ В СЛЕДУЮЩИХ НОМЕРАХ.

// SPACEMAN



на видеочасти



18

ИГР В «ВИДЕОФАКТАХ»

6

видеопревью

5

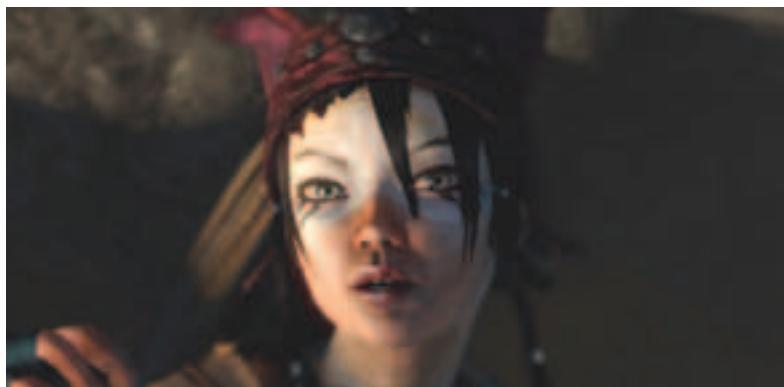
видеообзоров

ПРЕВЬЮ

TUROK

(PS3, XBOX 360)

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



HANDS-ON PREVIEW

HEAVENLY SWORD

Благодаря компании «Софт Клаб», которая любезно предоставила нам тестовую версию амбициозного проекта Heavenly Sword, у нас появилась возможность оценить все достоинства игрового процесса еще до официального релиза и поделиться информацией с читателями. Пока можно сказать, что вам предстоит удивиться. И не раз. Игра действительно оригинальна, и разработчики радуют свежим взглядом на, в общем-то, вполне типичные аспекты геймплея. Например, на стрельбу из лука.

ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (отцца «выбор языка») или консоли.

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика из рубрики «Банзай!».

ВИДЕОСПЕЦ!

ВЫСТУПЛЕНИЕ ХИДЕО КОДЗИМЫ НА E3 2007

Пожалуй, самым заметным событием на саммите E3 2007 стало выступление одного из наиболее авторитетных персонажей игровой индустрии – Хидео Кодзими. Мэтр поделился планами и раскрыл весьма любопытную информацию о Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Рекомендуем не пропустить.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots **PS3**
- Killzone 2 **PS3**
- Stranglehold **Xbox 360 PS3 PC**
- Assassin's Creed **Xbox 360 PS3 PC**
- Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy **Xbox 360 PS3**
- Burnout Paradise **Xbox 360 PS3**
- Call of Duty 4: Modern Warfare **Xbox 360 PS3 PC**
- Gran Turismo 5 Prologue **PS3**
- Halo Wars **Xbox 360**
- Halo 3 **Xbox 360**
- Mass Effect **Xbox 360**
- NIGHTS: Journey of Dreams **Wii**
- Project Gotham Racing 4 **Xbox 360**
- Resident Evil 5 **Xbox 360 PS3**
- Rock Band **Xbox 360 PS3**
- Super Mario Galaxy **Wii**
- Unreal Tournament III **PC Xbox 360 PS3**
- Gears of War **PC**

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- Turok **Xbox 360 PS3**
- Dynasty Warriors: GUNDAM **PS3**
- Dead Head Fred **PS3**
- Folklore **PS3**
- Heavenly Sword **PS3**
- Ace Combat 6: Fires of Liberation **Xbox 360**

ВИДЕООБЗОРЫ:

- Вторая Мировая, Издание Второе **PC**
- Dragon Quest Heroes: Rocket Slime **PS3**
- Full Auto 2: Battlelines **PS3**
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 **PC**
- Shrek Smash and Crash **PS2**

ТРЕЙЛЕРЫ:

- Killzone 2 **PS3**
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots **PS3**

БАНЗАЙ:

- Devil May Cry (оленинг)
- Sky Girls (оленинг)
- Loveless – Walking in the Butterflies (клип)
- The Pillows – Wake up dodo (клип)

SPECIAL:

- Презентация Assassin's Creed
- Интервью с Хидео Кодзимой

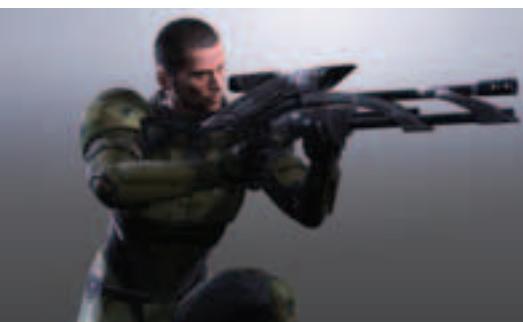
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

E3: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Видеофакты

Е3 изрядно потеряла в размахе в этом году, зато организаторы серьезно облегчили нам задачу, собрав близ Лос-Анджелеса тяжеловесов игровой индустрии. В этом номере мы постарались рассказать вам о самых крупных и заметных событиях саммита. Вы узнаете самую свежую информацию о таких проектах, как Metal Gear Solid 4, Killzone 2, Stranglehold, Assassin's Creed, Burnout Paradise, Call of Duty 4, Gran Turismo 5 Prologue, Halo Wars, Halo 3, Mass Effect, Project Gotham Racing 4, Resident Evil 5, Rock Band, Super Mario Galaxy, Unreal Tournament III и версии Gears of War для PC.

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

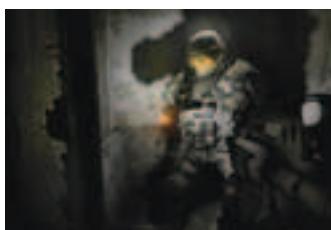


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

KILLZONE 2 PS3

трейлер/геймплей

Свежий официальный трейлер наглядно дает понять, что вас ожидает в игре: мрак, огонь и кровь. Сам игровой процесс на первый взгляд весьма бодрый и соответствует всем требованиям жанра.



ASSASSIN'S CREED PC PS3 XBOX 360

E3 2007 презентация

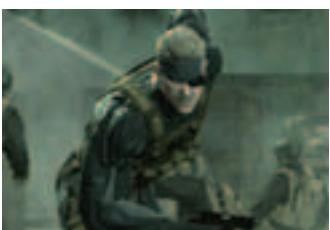
На E3 с большим успехом прошла презентация Assassin's Creed, во время которой разработчики прошли один уровень, комментируя происходящее.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PS3

трейлер

Невероятно стильный трейлер Metal Gear Solid 4, представленный на E3, наполненный непередаваемым драматизмом.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

FOLKLORE PS3

Благодаря компании «Софт Клаб» у нас появилась возможность познакомиться с тестовой версией Folklore. Скажем сразу: почерк создателей Onimusha и Devil May Cry в этой довольно мрачной авенчура чувствуется прекрасно.



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION XBOX 360

Мы делимся впечатлениями от демоверсии игры с Xbox Live. Лучшие традиции сериала, усовершенствованный геймплей и великолепная графика.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННО-РУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНДА - ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ. ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ PC

Перекодирование тактической стратегии в реальном времени, предназначенное для хардкорных игроков.



TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 PC

Наконец-то у нас появилась возможность оценить PC-версию и проверить обещания разработчиков.



DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME DS

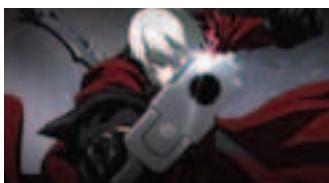
Сможет ли Dragon Quest Heroes: Rocket Slime повторить успех прошлогодней Dragon Quest VIII?



БАНЗАЙ

DEVIL MAY CRY ОПЕНИНГ

К июльскому аниме-сезону Capcom наконец-то спустило на воду аниме про Дантичку: смотрите трейлер мультипликационной версии Devil May Cry на нашем диске!



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯЮТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

RESIDENT EVIL 5 PC XBOX 360



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE PS3



SUPER MARIO GALAXY WII



SKY GIRLS ОПЕНИНГ

Konami тоже не отстает: среди новых сериалов от нее – Sky Girls. Стыдно сказать: он о девочках и боевых роботах. Смотрите сами.



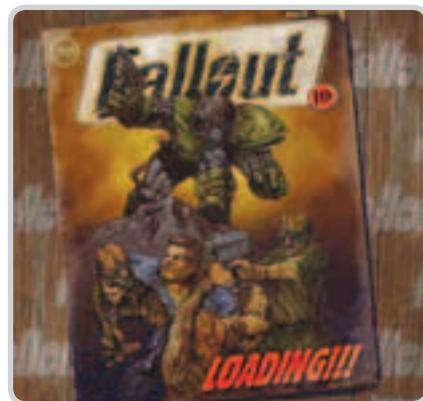
Metal Gear Solid 4 PS3 • Killzone 2 PS3 • Stranglehold Xbox 360 PS3 PT • Assassin's Creed PC Xbox 360 PS3 • Burnout Paradise Xbox 360 PS3 • Gran Turismo 5 Prologue PS3 • Halo Wars Xbox 360 • Halo 3 Xbox 360 • Mass Effect Xbox 360 • Project Gotham Racing 4 Xbox 360 • Resident Evil 5 Xbox 360 PS3 • Super Mario Galaxy Wii • Unreal Tournament 3 Xbox 360 PS3 PC

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ЛЕТО – ТРАДИЦИОННО МЕРТВЫЙ СЕЗОН В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ. РАЗРАБОТЧИКИ ВЫКИДЫВАЮТ НА РЫНОК ИЛИ В СЕТЬ ПОСЛЕДНИЕ СВОИ ТРУДЫ, ОПРАВЛЯЮТСЯ НА ЕЗ И ПОСЛЕ ЭТОГО НАСТУПАЕТ ВСЕЛЕНСКОЕ ЗАТИШЬЕ. МЫ СЕЙЧАС НАХОДИМСЯ КАК РАЗ ПОСЕРЕДИНЕ – ВЕДЬ ЕЗ В САМОМ РАЗГАРЕ. ПОЭТОМУ НА ДИСКЕ ЭТОГО НОМЕРА ЕЩЕ МОЖНО НАЙТИ И ДЕМОВЕРСИЮ ОЧЕРДНОГО БЛОКБАСТЕРА ОТ ТОМА КЛЭНСИ, И НОВОСТИ ИЗ САМОГО ПЕКЛА САНТА МОНИКИ – В ДАННОМ СЛУЧАЕ РЕЧЬ ИДЕТ О ПРЕЗЕНТАЦИИ ПРОЕКТА PLAYSTATION HOME. КРОМЕ ПОДОБНЫХ ГИГАНТОВ, У НАС НАШЛОСЬ МЕСТО И ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ШДЕВРОВ ВРОДЕ FLOW И CLOUD. ЕДИНСТВЕННЫЕ, КТО НЕ СТОЯТ НА МЕСТЕ, – ЭТО МАСТЕРА ШИРОКОГО ЭКРАНА И НЕУТОМИМЫЕ МОДОСТРОИТЕЛИ. ОДНИ ПЕРЕСНИМАЮТ КЛАССИКУ СЕРЕДИНЫ ПРОШЛОГО ВЕКА, ДРУГИЕ ВОВСЮ УСТРАИВАЮТ ЗОМБИ-ХОЛОКОСТЫ НА «ПОЛУРАСПАДНОМ» ДВИЖКЕ. ЧЕРЕЗ ДВЕ НЕДЕЛИ БУДУТ ПОСЛЕДСТВИЯ ЕЗ. А ПОТОМ НАСТАНЕТ ТИШИНА.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-Части



1

ДЕМОВЕРСИЯ

8

ИГРОВОЛІКОВ

6

КИНОРОЛІКОВ

ДОПОЛНЕННЯ



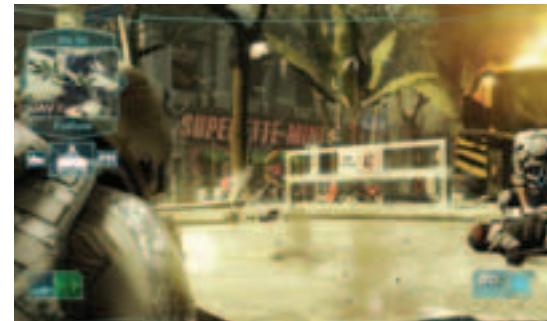
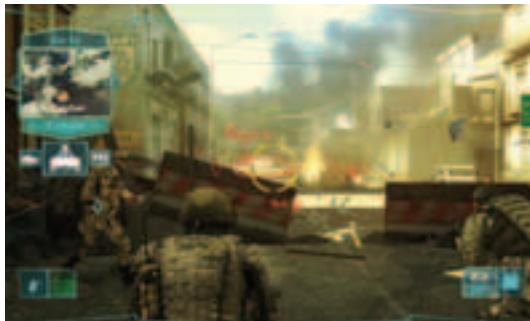
ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ZOMBIE MASTER BETA V1.1.1
(HALF-LIFE 2)

ДЕМОВЕРСИЯ

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Демоверсия PC-воплощения шестой серии известного тактического шутера носит название Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Доступна первая миссия «найти и уничтожить», в которой геймерам предстоит с помощью четырех спецназовцев очистить деревню от боевиков, дальше захватить хорошо укрепленный объект, разыскать в горах и взорвать танки, сбить вертолет, и, самое главное, заминировать мост.



ИНСТРУКЦІЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, морги, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеоочасть ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- ▣ Демоверсии – пройдите игру еще до выхода.
- ▣ Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- ▣ Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- ▣ Софт – полезные и бесполезные программы.
- ▣ Морги – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- ▣ Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- ▣ Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультифильмы и прочее.

- ▣ Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- ▣ Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- ▣ Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеоочасть диска.
- ▣ Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- ▣ Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеоочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залапана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и пригавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:

- ▣ Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

ДОПОЛНЕННЯ ДЛЯ:

- ▣ Age of Empires III
- ▣ Armed Assault
- ▣ Battlefield 2
- ▣ Call of Duty 2
- ▣ Company of Heroes
- ▣ Counter-Strike: Source
- ▣ Day of Defeat: Source
- ▣ F.E.A.R.
- ▣ GTA: San Andreas
- ▣ Half-Life 2
- ▣ Operation Flashpoint: Resistance
- ▣ Racer
- ▣ Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- ▣ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▣ The Sims 2
- ▣ Unreal Tournament 2004
- ▣ Warcraft III: The Frozen Throne
- ▣ Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ДРАЙВЕРЫ:

- ▣ ForceWare 163.11 Vista
- ▣ ForceWare 162.18 Win2000/XP
- ▣ DirectX 9.0c (Июнь 2007)

ПАТЧИ:

- ▣ Вторая мировая. Издание второе v1.6.0.59 RU
- ▣ Alien Shooter 2 v1.1 RU
- ▣ Call of Juarez v1.1.1.0 EN
- ▣ World of Warcraft: the Burning Crusade v2.1.2 – v2.1.3 US

SHAREWARE:

- ▣ Adventure Ball
- ▣ Bugatron Worlds
- ▣ Chessmaster Challenge
- ▣ Kenny's Adventure
- ▣ Ocean Express
- ▣ Poker Superstars II
- ▣ Superstar Chefs
- ▣ Twistingo

СОФТ:

- ▣ Arovax AntiSpyware 2.1.143
- ▣ Amaya 9.55-2
- ▣ Avant Browser 11.5 Build 15
- ▣ Active Captions 1.5
- ▣ ArchiVid 1.6.13
- ▣ C-Organizer Pro 3.7
- ▣ Swift Keyboard 3.5
- ▣ Wherelsit 3.4.703
- ▣ Xilisoft Video Converter 3.1.36.0706b
- ▣ Advanced System Optimizer 2.20
- ▣ CPU-Z 1.40.5
- ▣ File Backup Watcher Free 2.8.8 R1
- ▣ Style XP Men 3.19

WIDESCREEN:

- ▣ Напряя извилины
- ▣ Cloverfield
- ▣ Трансформеры
- ▣ Золотой век
- ▣ Indiana Jones 4

ГАЛЕРЕЯ:

- ▣ Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- ▣ Обои для рабочего стола из рубрики «Банзай!»

PSP ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка:
Демоверсия: Full Auto 2: Battlelines (мультплеерная демоверсия)
Видеоролики: Ape Escape: Saru Saru MM, Ben 10: Protector of Earth, TraxxpadA
также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

WIDESCREEN

НАПРЯГИ ИЗВИЛИНЫ

Тизер полнометражного ремейка комедийного сериала 1965-го года «про шпионов». Гомерически смешные похождения суперагента Максвелла Смита продолжаются.



CLOVERFIELD

Казалось бы, что нового можно придумать в фильме про «большого монстра, разрушающего Нью-Йорк»? Перспективу, а именно подачу в виде съемки любительской камерой а-ля «Ведьма из Блэр».



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

C-ORGANIZER PRO 3.7

Крайне удобный организатор, который включает в себя планировщик дня, адресную книгу, возможность оставлять заметки на рабочем столе. А будильник поможет не забыть о важных делах.

A-SQUARED HIJACKFREE 3.0.0.382

Проверяет систему на наличие различных вредоносных программ. Кроме того, позволяет управлять автозагрузкой, запущенными сервисами и процессами, портами, плагинами браузера и т.д.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE V2.1.3 US

Письма после прочтения теперь сохраняются 30 дней, а не 3. Улучшена работа с макросами, корректические эффекты для жезлов с Shadow-повреждением.

ALIEN SHOOTER 2 V1.1 RU

Свежее обновление вносит изменения в параметры персонажей, добавляет новое оружие, оптимизирует многопользовательский режим, исправляет большое количество ошибок и многое другое.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

SPECIAL

ПРЕЗЕНТАЦИЯ СЕРВИСА PLAYSTATION HOME НА E3 2007

В данной презентации Фил Харрисон, исполнительный вице-президент SCEA, расскажет о «мире» Home и возможностях взаимодействия с ним, даже когда ваша PlayStation 3 будет далеко от вас.

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

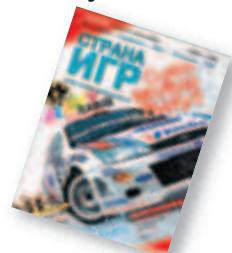
PANDA ANTIVIRUS



БОНУСЫ

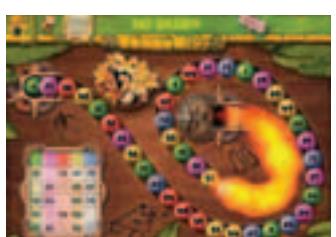
АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



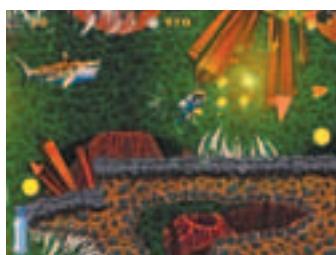
FLOW

Маленький океан безмятежности.



KENNY'S ADVENTURE

Главный герой Кенни должен найти сокровища и при этом не быть съеденным каким-нибудь зубастой рыбой или не захочнуться от неквата кислорода. Противостоять в этом нелегком путешествии геймерам будут огромные акулы, электрические скаты, осьминоги и другие агрессивные морские обитатели.



CLOUD

Маленькое небо в вашем мониторе.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОНИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

BATTLEFIELD 2

Mercenaries v.10 Final – финальная версия популярного мода. Для тех, кто его видит впервые, напомним, что он заменяет американскую армию на отряды вооруженных до зубов наемников. Это даже не наемники, а небольшая армия, которая имеет на вооружении бронетехнику и самолеты с вертолетами. Используются как новые карты, так и переработанные стандартные уровни. Финальная версия отличается массой изменений, среди которых стоит отметить новую снайперскую винтовку, а также две карты – mcrs omaha beach redone и desert fight.



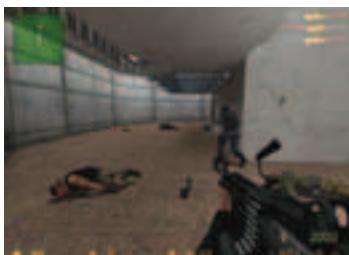
COMPANY OF HEROES

Если в прошлом месяце был наплыв гуэльных карт, то в этот раз куда больше работ на четырех человек (6 из 8). Тем, кто ищет небольшую карту, рекомендуем Arnhem. Создана она по мотивам наиболее известной десантной операции английских войск. Брать мост не придется, зато десант высаживать стоит – только он способен перерезать коммуникации противника. Любителям гуэльных карт приглянется Keroman 2.0, которая придется по душе любителям городских боев. Здесь есть многочисленные закоулки, подходящие для засады.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

В первую очередь, стоит взглянуть на карту fy_Closequarters, которая создана по популярной схеме с четырьмя укрытиями. Правда, в данном случае они являются и неким побоищем огневых точек. Примерно по той же схеме выполнена карта fy_Gardenworld, а создатель fy_Desert отправил игроков на склад где-то в Африке. Еще одна работа, gg_Evil 2forts, является римейком самой известной локации для Team Fortress. Дабы жизнь мегом не казалась, игрокам выданы лишь пистолеты. Напоследок вас ждет работа под названием Ladder wars.



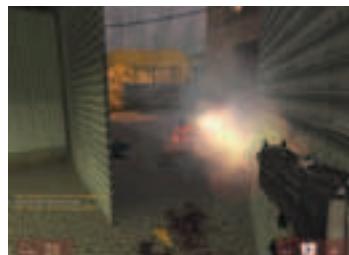
GTA: SAN ANDREAS

В нынешней подборке нашлось место двум десяткам автомобилей (в том числе иранским Irankhodro Samand TAxi VI, Irankhodro Samand TAxi VI и Irankhodro Peykan), а также паре мотоциклов. Также стоит отметить M1A1 Abrams, замену стандартного танка Rhino. Любителям чешского автопрома мы предлагаем Skoda 105 GL, Skoda Favorit 135L и Skoda Felicia. Не обошлось без суперкаров, их представляют Ferrari 550 Barchetta v2 и Ferrari 612 Scaglietti. Напоследок советуем взглянуть на Design X Airportshuttle, отличную замену штатной модели аэропортомного автобуса.



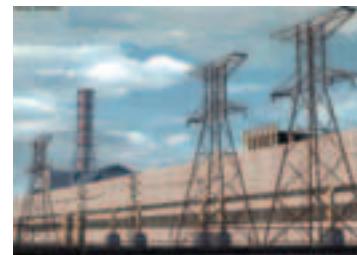
HALF-LIFE 2

Центральное место в подборке занимает mod Zombie Master beta v1.1, который неслучайно является лучшим дополнением диска. Это далеко не первый mod, посвященный противостоянию людей и зомби, но настолько интересных и страшных работ еще не было. Оружия выдается минимум, причем за него придется побороться с другими игроками. К тому же противостоят людям живой человек – Zombie Master. Именно он направляет полчища зомби, и для него mod становится чем-то броуз Dungeon Keeper.



OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Хотя большинство перешло на Arma: Armed Assault, по-настоящему интересные работы еще появляются. Например, Chernobyl MOD v1.0. Автор мода не скрывает, что черпал вдохновение в S.T.A.L.K.E.R.: аналогии видны невооруженным глазом, и это скорее хорошо, чем плохо. Хитрой кампании здесь нет, зато есть отлично проработанный район ЧАЭС, включая саму станцию, а также Припять, ныне ставшая городом-призраком. Так же в пак вошли модели сталкеров и их вооружение, плюс охрана Зоны.



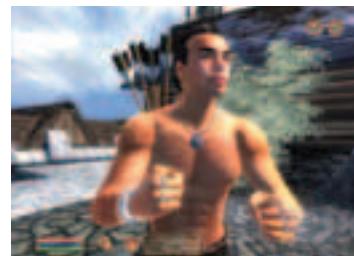
RFACTOR

Вас ждет обновленная версия модификации, которая уже появлялась на наших дисках. Создатели McLaren F1 Challenge 3.0 Final предлагают монокубковый чемпионат, в котором принимают участие одни из самых известных суперкаров 90-х – McLaren F1. В течение нескольких лет эта машина более чем успешно громила соперников на трассах различных чемпионатов, в том числе и на 24-часовых гонках в Ле Мане. Даже спустя десять лет после выпуска McLaren F1 является одной из самых быстрых серийных машин.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

По многочисленным просьбам поклонников The Elder Scrolls IV: Oblivion мы выкладываем mod (плагином это уже назвать трудно) Oscuro's Oblivion Overhaul v1.3. Даже в запакованном виде mod занимает более 400 мегабайт. Нетрудно догадаться, что при таком размере изменения, которые несет плагин, носят глобальный характер. Так же на диск попала дюжина других работ. Особенно отличились мостостроители-оружейники: отдельно упоминания достойна работа под названием Soul Edge 1.2, которая добавляется в игру меч из Soul Calibur 2.



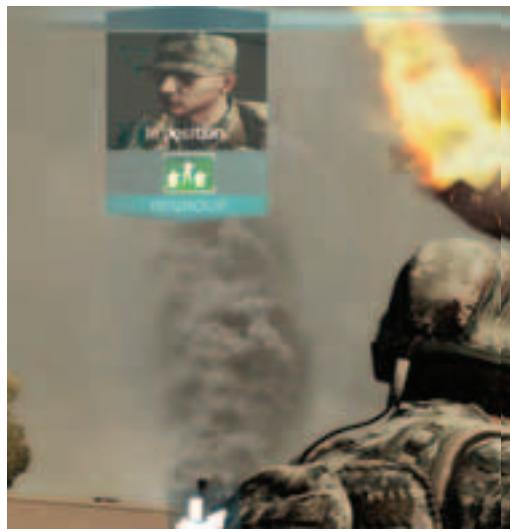


«Легенда о Гоку» – проект весьма нетрадиционного для Dragon Ball Z жанра, RPG с карточными боями. Именно с помощью карт игрокам предстоит развивать персонажей, создавать новые приемы и улучшать старые. Карты обозначают восемь типов действий, восемь уровней силы и восемь уровней защиты, что делает возможными 512 различных комбинаций. Стратегически совмещая различные карты, можно добиться ошеломляющих результатов. Разработчики обещают поддержку мультиплеера до 4 игроков, равно как и Download Play.



График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие два месяца. Если в графе «Регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

<input checked="" type="checkbox"/>	01.08	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	США
<input checked="" type="checkbox"/>	24.08	BioShock	2K Games	Европа
	28.08	Sam and Max: Season I	Adventure Company	США
<input checked="" type="checkbox"/>	31.08	Guild Wars: Eye of the North	NCSoft	Европа
	31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	31.08	Medieval II: Total War Kingdoms	Sega	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	03.09	BlackSite: Area 51	Midway	США
<input checked="" type="checkbox"/>	07.09	Stranglehold	Midway	Европа
	11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
	11.09	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	США
<input checked="" type="checkbox"/>	14.09	Crysis	Electronic Arts	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	14.09	The Witcher	Atari	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	21.09	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	25.09	Sega Rally Revo	Sega	США

PLAYSTATION 2

<input checked="" type="checkbox"/>	03.08	Atelier Iris 3: Grand Phantasm	Koei	Европа
	07.08	SingStar Amped	SCEA	США
	24.08	SingStar '90s	SCEE	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	28.08	Growlanser: Heritage of War (Special Edition)	Atlus	США
	28.08	Stuntman Ignition	THQ	США
	03.09	NHL 2K8	Take Two	США
<input checked="" type="checkbox"/>	04.09	Naruto: Uzumaki Chronicles 2	Namco Bandai	США
	04.09	NBA 08	SCEA	США
	10.09	.hack//G.U. vol. 3//Redemption	Namco Bandai	США
	11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
	11.09	Soul Nomad & the World Eaters	NIS America	США
<input checked="" type="checkbox"/>	14.09	Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square Enix	Европа

PLAYSTATION 3

<input checked="" type="checkbox"/>	14.08	Lair	SCEA	США
<input checked="" type="checkbox"/>	24.08	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	28.08	Dynasty Warriors: GUNDAM	Namco Bandai	США
	28.08	Stuntman Ignition	THQ	США
	31.08	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
	03.09	NHL 2K8	Take Two	США
	04.09	NBA 08	SCEA	США
<input checked="" type="checkbox"/>	07.09	Stranglehold	Midway	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
<input checked="" type="checkbox"/>	18.09	Skate	Electronic Arts	США
<input checked="" type="checkbox"/>	25.09	Sega Rally Revo	Sega	США

Wii

	07.08	Escape from Bug Island	Nintendo	США
<input checked="" type="checkbox"/>	10.08	Trauma Centre: Second Opinion	Atlus	Европа
	14.08	High School Musical: Sing It!	Disney	США
	20.08	Mercury Meltdown Revolution	Ignition	США
	24.08	Disney's Chicken Little: Ace in Action	Disney	Европа
	27.08	Carnival Games	Global Star	США
<input checked="" type="checkbox"/>	27.08	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	США
	28.08	Cosmic Family	Ubisoft	США
	28.08	Space Station Tycoon	Namco Bandai	США
	31.08	Boogie	Electronic Arts	Европа



Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

ПЛАТФОРМА: PS3, PSP

КОГДА: 24 АВГУСТА 2007 ГОДА

31.08	Tamagotchi Party On!	Namco Bandai	Европа
04.09	Dewy's Adventure	Konami	США
04.09	My Word Coach	Ubisoft	США
07.09	Alien Syndrome	Sega	Европа
14.09	Super Paper Mario	Nintendo	Европа
18.09	MySims	Electronic Arts	США
21.09	Brothers in Arms Double Time	Ubisoft	Европа

XBOX 360

03.08	MotoGP '07	THQ	Европа
24.08	BioShock	2K Games	Европа
24.08	Blue Dragon	Microsoft	Европа
28.08	Dynasty Warriors: GUNDAM	Namco Bandai	США
28.08	Stuntman Ignition	THQ	США
31.08	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
31.08	Skate	Electronic Arts	Европа
03.09	BlackSite: Area 51	Midway	США
03.09	NHL 2K8	Take Two	США
07.09	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	Ubisoft	Европа
07.09	Stranglehold	Midway	Европа
11.09	Fatal Inertia	Koei	США
11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
25.09	Sega Rally Revo	Sega	США
26.09	Halo 3	Microsoft	Европа
28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа

NINTENDO DS

06.08	Worms: Open Warfare 2	THQ	США
14.08	Luminous Arc	Atlus	США
14.08	Rune Factory: Fantasy Harvest Moon	Natsume	США
31.08	Dragon Ball Z: Goku Densetsu	Namco Bandai	Европа
31.08	Dynasty Warriors: Fighters Battle DS	Koei	Европа
04.09	Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations	Capcom	США
05.09	MySims	Electronic Arts	США
10.09	DK Jungle Climber	Nintendo	США
14.09	Freshly Picked – Tingle's Rosy Rupeeland	Nintendo	Европа
14.09	Heroes of Mana	Square Enix	Европа
21.09	Drawn to Life	THQ	Европа
21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
28.09	ATV / Monster Truck Mayhem	Destination	Европа
28.09	Sonic Rush Adventure	Sega	Европа

PSP

03.08	Silverfall	Atari	Европа
10.08	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	Европа
21.08	Dragoneer's Aria	NIS America	США
21.08	Jeanne d'Arc	SCEA	США
24.08	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
28.08	Dead Head Fred	D3	США
28.08	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	Namco Bandai	США
31.08	Monster Hunter Freedom 2	Capcom	Европа
07.09	Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	Европа
17.09	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Европа
18.09	Coded Arms: Contagion	Konami	Европа
25.09	Sega Rally Revo	Sega	США



Medieval II: Total War Kingdoms

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 31 АВГУСТА 2007 ГОДА



Add-on к лучшей игре прошлого года по выбору редакции «Страны Игр». В него войдут четыре новых кампании, в том числе сценарий о Кортесе и его конкистадорах, сражающихся против ацтеков. Три прочих кампании посвящены Великобритании, Северной Европе и Палестине. 23 противоборствующие стороны, более полутора сотен новых юнитов, включая греков-огнеметчиков, а также куча героев прямо из учебника истории ждут игроков в Kingdoms. В мультиплеере появятся шесть дополнительных сценариев и режим Hot Seat, столь необходимый каждой пошаговой стратегии.



Atelier Iris 3: Grand Phantasm

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 3 АВГУСТА 2007 ГОДА



Dynasty Warriors: Fighters Battle DS

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 31 АВГУСТА 2007 ГОДА



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 15 августа

Fallout 3

Одна из самых трагических историй игровой индустрии – чехарда вокруг продолжения Fallout. Банкротство издателя, роспуск разработников, переход торговой марки в руки Bethesda и долгое ожидание в атмосфере строжайшей секретности. Но вот стали известны первые подробности, игру показали журналистам. Они негодуют – из их ячейки сделали Oblivion с мутантами. Другим дико интересно, что же получится у создателей Elder Scrolls. Наши впечатления с E3 и предположения – в следующем номере.



ИНТЕРВЬЮ**CRYTEK**

Чем живут создатели Far Cry и ожидаемого блокбастера Crysis? Рассказывает арт-директор студии.

**ХИТ?****TABULA RASA (PC)**

Научно-фэнтазийская MMORPG от человека, придумавшего Ultima Online – Ричарда Герриота.

**СПЕЦ.****BLACK ISLE STUDIOS**

Взлет и падение знаменитой студии, создавшей непревзойденные CRPG – Fallout и Planescape: Torment.

**В РАЗРАБОТКЕ****SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE (PC)**

Дополнение к «роботизированной» RTS.

**В РАЗРАБОТКЕ****X-TEAM: ДЕНЬ СВОБОДЫ (PC)**

«Лучшая игра без изданца» на КРИ 2007.

**ОБЗОР****OVERLORD (PC, XBOX 360)**

Будни злого властелина.

**В РАЗРАБОТКЕ****BEAUTIFUL KATAMARI (XBOX 360)**

Погонять шары-катамари в онлайне вчетвером? Запросто!

**В РАЗРАБОТКЕ****MYSIMS (WII, DS)**

Специально для консолей Nintendo.

**ОБЗОР****ODIN SPHERE (PS2)**

Не перевелись на PlayStation 2 красивые и интересные RPG!

**ОБЗОР****CRUSH (PSP)**

Пазл как лекарство от психологических недугов.

**В РАЗРАБОТКЕ****ZACK & WIKI (WII)**

Зак и Wii на острове сокровищ.

**СПЕЦ.****ИТОГИ Е3**

Хроника и анализ событий выставки.





Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

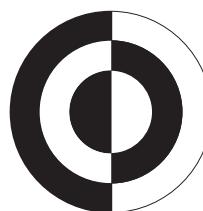
Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / Само онки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropic: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дilemma / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To the Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harbots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Bokta: The Sun Is In Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / C.B.I.H. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссей капитана Блэга / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Merapeй 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Ansuz an Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labryinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Ониблайд / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Kaan:Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Военная Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Парапрац 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую



LG

www.lg.ru

Высокий уровень контрастности достигается за счет новейшей технологии **Digital Fine Contrast**



2000:1
Digital
Fine
Contrast

Во Власти Качества Высокий контраст

ЖК - монитор LG FLATRON L1960TQ



(495) 681-20-70, www.dvcomp.ru

МОСКВА: Pronet Group (495) 789-38-46, Неоторг (495) 223-23-23, розничная сеть Polaris (495) 363-93-33, Ф-Центр (495) 472-64-01, NT Computers (495) 363-93-33, Техносила (495) 777-87-77, Компания Кит (495) 777-66-55, Flake (495) 236-99-25, АБ-групп (495) 745-51-75, Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90, ISM (495) 718-40-20, Никс (495) 974-33-33, ОЛДИ (495) 105-07-00, USN Computers (495) 221-72-97, Старт-Мастер (495) 935-38-52, Акситек (495) 784-72-24, Эльдорадо (495) 500-00-00, Киберtronika (495) 504-25-31, Дирайн (495) 969-22-22, Ultra Computers (495) 775-75-66, Алмер (495) 101-39-25, Микросет (495) 924-27-47, Гипермаркет Санрайз Про (495) 542-80-70, ДЕЛ (495) 250-44-66, Ланит (495) 967-66-84, ООО Вега (495) 784-72-35, ГЕЛИОС КОМПЬЮТЕР (495) 785-03-76, Бит и Байт (495) 788-37-57. **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** ДВМ-Нева (812) 325-11-05. **НИЖНЕВАРТОВСК:** Ланкорд (3466) 61-22-22. **ПЕРМЬ:** Гаском (342) 237-19-33. **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** АйтоИн (8312) 63-01-53. **ТОМЕНЬ:** Инэкс-Техника (3452) 39-00-36, Торговый дом "Весы" (3452) 75-00-00. **КРАСНОДАР:** Иманго-Краснодар (861) 255-15-52. **НОВОСИБИРСК:** Квеста (383) 333-24-07, Арсиситец (383) 221-16-89, НЭТА (383) 218-22-18. **БАРНАУЛ:** Компьютер Трейд (3852) 66-69-00. **ЭЛЕКТРОСТАЛЬ:** Домотехника (257) 21488. **ИРКУТСК:** Комтек (3952) 25-83-38, Билайн (3952) 24-00-24. **КРАСНОЯРСК:** Альдо (3912) 21-11-45, Старком (3912) 62-33-99, Аверс (3912) 56-05-61. **ЛИПЕЦК:** Регард Тур (0742) 48-45-73. **ВОРОНЕЖ:** Сани (0732) 54-00-00, Рет (0732) 77-93-39. **ТОМСК:** Стек (3822) 55-71-43. **РЯЗАНЬ:** ДВК (0912) 90-00-00. **ЯРОСЛАВЛЬ:** Фронтекс (4852) 72-38-49. **ОМСК:** Технопарк (3812) 57-93-19, Лик-2000 (3812) 22-97-00. **АЛЬМЕТЬЕВСК:** Компьютерный мир (8553) 25-98-48. **ВОРОНЕЖ:** РИАН (4732) 51-24-12. **ЛАБЫТНАНГИ:** КЦ Ямал (34992) 51-777. **ИЖЕВСК:** ЭЛМИ (3412) 50-50-50, Корпорация «Центр» (3412) 43 88 08. **СЫЗРАНЬ:** ООО "фирма Такт" (8464) 98-34-34. **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Трилайн (343) 378-70-70. **БЛАГОВЕЩЕНСК:** А-Эл-Джи Софт (4162) 31-70-14. **КИРОВ:** Портал (8332) 38-20-60. **ТАГАНРОГ:** Иманго (8634) 315-628. **ГОМЕЛЬ:** Компьютер Маркет +375 (232) 48-10-48.

реклама



«Отпуск»

Общение в роуминге без проблем

За границей Вы можете так и не понять, за что и откуда у Вас такие счета.

А с роумингом от МегаФона за границей все понятно.

Новое предложение «Отпуск» позволит Вам оптимизировать расходы на связь и общаться на выгодных условиях во время отдыха за границей.

Отправляйтесь в отпуск с МегаФоном!

Подробности – в точках продаж и на сайте www.megafon.ru

Лицензия №№ 100010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации. На правах рекламы.



БРЭНД ГОДА / EFFIE 2006
ГРАН-ПРИ
Репутация и доверие



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

BURNOUT PARADISE

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

JAGGED ALLIANCE 3

BIOSHOCK

WORLD IN CONFLICT

LITTLEBIGPLANET

15#240 | АВГУСТ | 2007

SIERRA™

WORLD IN CONFLICT™



СТРАНА
ИГР

MASSIVE
ENTERTAINMENT

BIOSHOCK

СИДИКИ



СТРАНА
ИГР

2K